GAMECUBE ◆ GAME BOY ◆ DS ◆ REVOLUTION

01/06 Ausgabe 105 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

MAGAZIN

NEED FOR SPEED MOST WANTED

4-SEITEN-TEST: Der Renner oder Enttäuschung des Jahres?

JETZT NEU
HIGHSCORE-WETTBEWERB!
HAST DU DAS ZEUG ZUM BESTEN SPIELER?

DIE WEIHNACHTS-KNÜLLER IM TEST:

Prince of Persia 3, Gun, True Crime: NY City, Burnout DS, Call of Duty 2, Battalion Wars, Harry Potter 4 und viele mehr!

DER HIT-SHOOTER FÜR DS

METROID PRIME HUNTERS

PREMIERE: Erste Angespielt-Eindrücke vom Einzelspieler-Modus! Mit exklusiven Bildern und großer Metroid-Historie.

TOP ODER FLOP?
NINTENDO REVOLUTION
EXKLUSIV-REPORTAGE: Das denken die Entwickler über den GameCube-Nachfolger!

DAS SPIEL ZUM KINO-HIT
KING KONG
4-SEITEN-TEST: Die beste Filmumsetzung aller Zeiten?

4 194373 903306 01

EDITORIAL

NINTENDO-FANS, VEREINIGT EUCH!

2006

ES LEBE DIE REVOLUTION!

NINTENDO: IN ODER OUT?

Viele Nintendo-Fans müssen sich beim Einkaufsbummel in der Weihnachtszeit bittere Vorwürfe anhören. „Was wollt ihr denn mit Nintendo?", „Kein *Zelda* weit und breit!", „Keine neue Konsole!" „Alles Kinderkram!" „Lahm und altbacken!". So oder ähnlich lauten nur einige der Zitate. Doch wer ein echter Nintendo-Kenner ist, der kann bei diesen Vorwürfen milde lächeln und auf die genialen Errungenschaften in diesem Jahr verweisen. Im März erschien nämlich mit dem Nintendo DS die wahre neue Generation der mobilen Spieleunterhaltung. Zwei Bildschirme, Touchscreen und Mikrofon haben sich als die innovativsten Neuerungen der Spielebranche seit langer, langer Zeit erwiesen. Insofern ist es nicht überraschend, dass der Nintendo DS weltweit erfolgreicher ist als Sony PSP – ebenfalls ein sehr schickes Gerät mit vielen Fähigkeiten, aber eben nicht der Innovationsgarant im Spielebereich. Dass *Nintendogs* zu einem der meistverkauften Spiele des Jahres avancierte, passt da gut ins Bild. Denn auf ein anderes System kann dieses Spiel eigentlich gar nicht umgesetzt werden. Oder wie will man sein Hündchen kraulen oder ihm Anweisungen zurufen, wenn man nicht über Touchscreen und Mikrofon verfügt? Eben. Dass Nintendo am Jahresende mit dem Game Boy Micro auch noch die derzeit kleinste Handheld-Konsole veröffentlicht, ist zwar nicht ganz so spektakulär, aber garantiert vielen Nintendo-Fans ein frohes Fest. Das größte Fest erwartet uns aber natürlich erst nächstes Jahr – mit dem Nintendo Revolution. Ich bin davon überzeugt, dass der Nintendo Revolution die Spielebranche ähnlich voranbringt wie der Nintendo DS. Und dass sich Nintendo damit wieder einen ordentlichen Marktanteil sichern kann, wie es dem GameCube zuletzt leider nicht mehr vergönnt war.

KEINE HITS?

Nachdem wir bereits in der letzten Ausgabe massenweise Knüller getestet haben, liefern wir in dieser N-ZONE die mit Spannung erwarteten Tests zu *Call of Duty 2: Big Red One, Gun, Prince of Persia: The Two Thrones, Need for Speed: Most Wanted, King Kong* und *True Crime: New York City* nach – genau das Richtige für ein frohes Fest, das ich allen unseren Leser in Namen des gesamten Verlages wünschen möchte.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

FROHES FEST!
Das N-ZONE-Team wünscht euch ein frohest Fest – am 04. Januar liegt die nächste Ausgabe am Kiosk bereit!

Oben, von links nach rechts:
Christoph Kraus (freier Mitarbeiter)
Sascha Dowidat (freier Mitarbeiter)
Florian Hannich (Layout)
René Weinberg (Layout)

Unten, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Udo Crnjak (Redaktion)

INHALT 01/2006

NEWS

08 Allgemeine News
74 Import-News

REPORTAGE

10 Nintendo Revolution
88 Jobs in der Videospielbranche Teil 2

RUBRIKEN

59, 93 Abonnenten-Werbung
86 Feedback
80 Hardware & Zubehör
96 Impressum
24 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
82 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick

Baten Kaitos II ... 75
Battalion Wars ... 54
Bleach DS ... 76
Brain Train ... 9
Burnout Legends ... 64
Call of Duty 2: Big Red One ... 52
Care Bears: Care Quest ... 72
Die Chroniken von Narnia ... 70
Die Sims 2 ... 68
Die Unglaublichen 2 ... 62
Drill Dozer ... 76
Electroplankton ... 9
Enter the Matrix ... 92
GUN ... 38
Harry Potter und der Feuerkelch ... 56
Intern Dokuta Tendo 2 ... 76
LEGO Star Wars ... 90
Madagascar: Operation Pinguin ... 72
Mario & Luigi Partners in Time ... 20
Mario Party 7 ... 78
Mario Superstar Baseball ... 91
Metroid Prime Pinball ... 79
Metroid Prime Hunters ... 14
Need for Speed: Most Wanted ... 46
Pac-Man World 2 ... 91
Peter Jackson's King Kong ... 42
Perd & Pony: Lass uns reiten 2 ... 72
Pokémon Colosseum ... 92
Pokémon Smaragd ... 86
Prince of Persia: The Two Thrones ... 34
Resident Evil Deadly Silence ... 8
Shadow the Hedgehog ... 58
Shrek SuperSlam ... 60, 91
SSX 3 ... 91
SSX On Tour ... 91
Super Mario 64 DS ... 92
Super Princess Peach ... 74
Tony Hawk's American Sk8land ... 66
True Crime: N.Y. City ... 50
Turok Evolution ... 92
Viewtiful Joe DS ... 75
W.I.T.C.H. ... 72
Yoot Saito's Odama ... 9

REPORTAGE **10** **NINTENDO REVOLUTION**

DAS SAGEN DIE ENTWICKLER

Lest die neuesten Infos zum GameCube-Nachfolger!

VORSCHAU **14** **METROID PRIME HUNTERS**

Erste Eindrücke vom Einzelspieler-Modus! Mit exklusiven Bildern!

TEST 34 PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Der persische Prinz besteht sein härtestes Abenteuer! Ist der letzte Teil der beste der Saga?

TEST 42 PETER JACKSON'S KING KONG

Wird der Titel den Vorschusslorbeeren gerecht? Die GameCube- und GBA-Fassung im Test!

TEST 46 NEED FOR SPEED MOST WANTED

Traum- oder Fehlstart – so viel taugt das neueste *NfS* auf GameCube, DS und GBA.

VORSCHAU

NINTENDO DS

20 Mario & Luigi Partners in Time
Die Zeitreise des beliebten Klempner-Duos

14 Metroid Prime Hunters
Samus' viel versprechender zweiter Auftritt auf dem DS

TEST

GAMECUBE

54 Battalion Wars
52 Call of Duty 2: Big Red One
62 Die Unglaublichen 2
38 GUN
56 Harry Potter und der Feuerkelch
78 Mario Party 7
46 Need for Speed: Most Wanted
42 Peter Jackson's King Kong
34 Prince of Persia: The Two Thrones
58 Shadow the Hedgehog
60 Shrek SuperSlam
50 True Crime: New York City

NINTENDO DS

64 Burnout Legends
70 Die Chroniken von Narnia
68 Die Sims 2
56 Harry Potter und der Feuerkelch
79 Metroid Prime Pinball
48 Need for Speed: Most Wanted
60 Shrek SuperSlam
66 Tony Hawk's American Sk8land

GAME BOY

72 Care Bears: Care Quest
68 Die Sims 2
62 Die Unglaublichen 2
56 Harry Potter und der Feuerkelch
72 Madagascar: Operation Pinguin
46 Need for Speed: Most Wanted
42 Peter Jackson's King Kong
72 Pferd & Pony: Lass uns reiten 2
60 Shrek SuperSlam
72 W.I.T.C.H.

CHEATS & CODES

GAMECUBE

92 Enter the Matrix
90 LEGO Star Wars
91 Mario Superstar Baseball
91 Pac-Man World 2
92 Pokémon Colosseum
91 Shrek SuperSlam
91 SSX 3
91 SSX On Tour
92 Turok Evolution

NINTENDO DS

92 Super Mario 64 DS

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. PRINZ IN BESTFORM
Prince of Persia: The Two Thrones begeistert dank klasse Gameplay.

2. WIR SEHEN UNS ONLINE!
Der zweite Online-Streich im Test: *Tony Hawk's American Sk8land*!

3. JAPAN-WELLE
Trauma Centre, Phoenix Wright und Chibi Robo erscheinen hierzulande.

4. KNOBELEI
Auch *Brain Train* wurde für Europa bestätigt. Wir liefern Kostproben!

5. MP3-PLAYER
Tony Hawks DS-Einstand bietet 13 Tracks in ordentlicher Qualität.

Flops

1. PECHSTRÄHNE
Der Kaufpreis von *Care Bears* ist für Gummibärchen besser angelegt.

2. LAUE GRAFIK
Die GameCube-Version von *True Crime: NY City* enttäuscht grafisch.

3. ABGEKLIPST
Bislang hat Nintendo noch keine GB-Micro-Wechselschalen angekündigt.

4. GEKÜRZTE WI-FI-MODI
Von den 32 *Mario Kart DS*-Strecken sind online vorerst nur 20 spielbar.

5. NEWSFLAUTE
In den letzten Wochen gab es keine neuen Infos zu *Twilight Princess*.

Resident Evil Deadly Silence

ACTION-ADVENTURE **News von der Horrorfront!**

Nachdem die Horrorwelle auf dem GameCube etwas abgeebbt ist, kommt der nächste Angriff auf unser Nervenkostüm in mobiler Form daher. Bei *Resident Evil: Deadly Silence* für den Nintendo DS handelt es sich um ein leicht modifiziertes Remake des PlayStation-Erstlingswerkes. In optischer Hinsicht sieht der Titel dem Original zum Verwechseln ähnlich. Nachdem wir die Gelegenheit hatten den Titel selbst zu spielen, konnten wir einige Gameplay-Unterschiede ausmachen. Der DS-Horror spielt sich wesentlich schneller als das PS-Original. Auch das erhöhte Gegneraufkommen lässt eine Neuorientierung in Richtung Action vermuten. Besonders überraschend sind spontane Ego-Schnetzel-Einlagen, in denen man mit dem Stylus ein Messer auf dem Touchscreen schwingt und so Untote über den Jordan schickt. Da man die meiste Zeit beide Hände am DS hat, sind diese schnellen Aktionen doch sehr gewöhnungsbedürftig. Für geteilten Horror-Spaß soll ein Mehrspieler-Modus sorgen. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: Capcom
Termin: 2006

ALTER KUMPEL **Dieses Monstrum bescherte uns vor knapp 10 Jahren zahlreiche Schreckmomente.**

UNKRAUT **Ob alle Rätsel und Bosskämpfe wirklich identisch sind, bleibt abzuwarten.**

GEH WEG! **Bei dieser Szene ist uns vor 10 Jahren zum ersten Mal das Herz in die Hose gerutscht.**

N-ZONE NEWSTICKER

+++ MARIO RÄUMT AB *Super Mario 64 DS* ist das Top-Game 2005. Die Auszeichnung wurde vom Kindersender Jetix auf Europas größter Jugendmesse YOU in Berlin vergeben. **+++ WI-FI-STECKDOSE** Nintendo kooperiert bei der Wi-Fi-Connection des Nintendo DS mit der T-Com. Spieler haben seit dem 25. November die Gelegenheit, sich an über 5.500 Hotspots in ganz Deutschland einzuklinken, um *Mario Kart DS* und *Tony Hawk's American Sk8land* online zu zocken. Eine Auflistung aller Hotspots nach Postleitzahl oder Wohnort kann unter www.hotspot.de abgerufen werden. **+++ AFFIGE PAARUNG** Der Nachfolger zu *Project Rub*, der in Japan als *Where Do Babies Come From*? bekannt ist, erscheint hierzulande im Februar unter dem Titel *The Rub Rabbits*. Das Geschicklichkeitsspiel *Monkey Ball: Touch & Roll*, das derzeit ebenfalls für DS in der Mache ist, wurde für März bestätigt. Der Titel bietet über 50 neue Stages sowie sechs kabellose Minispiele.

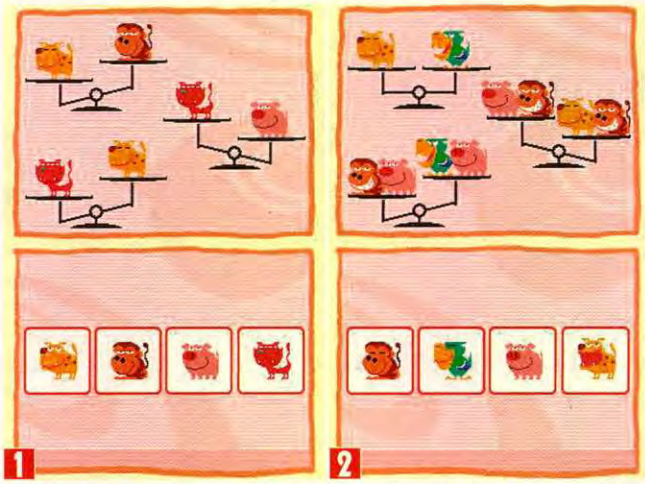
Brain Train

DENKSPIEL **Dickschädel oder Matschbirne?**

Videospiele verdummen und lassen die Leistungsfähigkeit des Gehirns verkümmern?! Der interaktive IQ-Trainer *Brain Train* beweist das Gegenteil: Ihr löst mehr oder weniger knifflige Aufgaben aus fünf Trainingsgebieten wie Mathematik, Logik oder Gedächtnis. So gilt es etwa, sich bestimmte Symbole einzuprägen, Würfel eines dreidimensionalen Gebildes zu zählen oder durch die Kombination verschiedener Gewichtsvergleiche herauszufinden, welche Figur am schwersten ist. Am Ende der jeweils etwa einminütigen Disziplinen, deren Schwierigkeitsgrad zunehmend steigt, wird euer Erfolg in Gehirnmasse aufgewogen – je mehr Punkte ihr erreicht habt, desto schwerer ist euer Denkapparat! Außerdem stellt ein Leistungsdiagramm dar, wie gut ihr in den verschiedenen Tests abgeschnitten habt. *Brain Train*, so der Arbeitstitel für Europa, erschien bereits in Japan unter dem Namen *yawaraka atama juku* und verkaufte sich über 670.000 Mal. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: März

SPOILER
INFO LÖSUNG
1 Das Schwein wiegt am meisten.
2 Hier ist der Affe am schwersten.



FORTGESCHRITTENEN-TRAINING **Welches Tier ist am schwersten?**

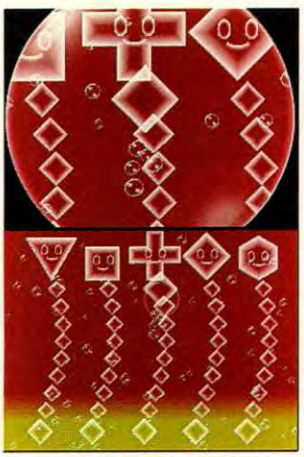
TEST FÜR INTELLIGENZBESTIEN **Diesmal fällt die Lösung schwerer.**

Electroplankton

MUSIK **Die etwas andere Entspannungstherapie**

Es gibt viele Möglichkeiten zu relaxen: Manche schwören auf Yoga und Tai-Chi, für andere ist der tägliche Mittagsschlaf die beste Medizin. Nintendo-Fans können schon bald bei einer Runde Electroplankton die Seele baumeln lassen. Das interaktive Musikprogramm bietet 10 Klangwelten, die von unterschiedlichen Plankton-Lebewesen beherbergt werden. Jedes dieser Tierchen symbolisiert unterschiedliche Spielbedingungen – so ändern bestimmte Kreaturen durch Klatschen ihre Form, manchen dürft ihr sogar gesprochene Sätze beibringen, die dann in beliebiger Reihenfolge abgespielt werden. Durch das Neigen von Seetang ändert sich die Tonlage der Musik, während es in einem weiteren Level möglich ist, einfache Melodien nachzuspielen. *Electroplankton* wird in den USA ab Januar nur über Nintendos Online-Shop vertrieben, erscheint hierzulande regulär im Handel. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 1. Quartal



MARIO ROCKT **Hier mischt ihr diverse Mario-Melodien neu.**

Yoot Saito's Odama

FLIPPER **Der Wirtshaussport mit Sprachsteuerung!**

In Yoot Saitos Aquariumssimulation *Seaman* für Dreamcast durftet ihr einen Fisch aufzüchten und euch über das mitgelieferte Mikrofon mit eurem virtuellen Haustier unterhalten. Nun beglückt der Entwickler den GameCube mit dem Geniestreich *Odama*, einem Flipper mit mittelalterlichem Setting – und erneut ist Spracherkennung ein wichtiges Element. Um sich an der Ermordung seines Vaters zu rächen, bedient sich General Yamanouchi Kagetora der niederwalzenden Kugel Odama. Ihr bedient die beiden Flipper mit den Schultertasten und weist euren Soldaten nach Druck auf die X-Taste mit dem Mikrofon Befehle zu. So formiert sich eure Truppe auf Wunsch, überquert Flüsse oder greift die gegnerischen Einheiten an. Ausgeflipp(er)t! **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 31. März

INFERNO **Killerkugel Odama macht ganze Häuserblöcke platt.**

ZWEIGLEISIG **Neben der Beherrschung des Flippers kommt es auf die Beherrschung von Kagetoras Truppe an.**

+++ NEUES BUNDLE Pünktlich zum Blitzstart der *Mario Kart DS*-Boliden veröffentlicht Nintendo ein Bundle, das das Rennspielspektakel sowie einen silbernen Nintendo DS enthält. Der Preis des Doppelpacks liegt bei knapp 150 Euro. **+++ GAMECUBE SCHWÄCHELT** Der Gewinn von Nintendo Co. Ltd. ist im ersten Halbjahr um 21 Prozent auf 36,6 Mrd. Yen gesunken. Grund ist die rückläufige Nachfrage des GameCubes, besonders in den USA. Im aktuellen Geschäftsjahr erwartet Nintendo nach wie vor einen Nettogewinn von 75 Mrd. Yen (ca. 535 Mio. Euro) **+++ CAPCOM-ABKOMMEN** Drei aktuelle Capcom-Titel für den DS werden hierzulande von Nintendo vertrieben: Die Gerichtssimulation *Phoenix Wright* erscheint am 10. März, der Actiontitel *Viewtiful Joe: Double Trouble* kommt im Februar und *Mega-Man Battle Network 5: Double Team* steht ab Anfang 2006 in den Läden. Auch das Doktorspielchen *Trauma Centre: Under the Knife* erscheint über Nintendo im März nächsten Jahres. **+++ ABGESPECKT** Statt der 32 Strecken wird *Mario Kart DS* online zunächst nur 20 Strecken bieten. Schildkrötenpanzer und Bananenschalen darf man zudem nicht als Schutzschild halten. **+++ EGO-SHOOTER IM VISIER** Im Abschnitt „Familienfreundliche Gesellschaft" des Koalitionsvertrags planen CDU, CSU und SPD ein „Verbot von Killerspielen". +++

Nintendo Revolution
– jetzt sprechen die Entwickler

Top oder Flop? Lest hier, was die Entwickler vom GameCube-Nachfolger halten.

Einzigartig, genial, innovativ! Das sind nur einige der Attribute, die Spieler wie Kritiker dem Revolution-Controller nach seiner Enthüllung auf der Tokyo Game Show bescheinigten. Allerdings gab es auch kritische Stimmen, die dem Revolution aufgrund des ungewöhnlichen Controllers mangelnde Drittsteller-Unterstützung voraussagten. Grund genug für uns, bei den Entwicklern selbst nachzuhaken. Dabei waren die Aussagen durchweg positiv. Aber nur weil die Entwickler gerne für den Revolution entwickeln würden, heißt das nicht, dass die Drittsteller automatisch Spiele entwickeln. Darüber entscheidet letztlich nur, wie erfolgreich der Revolution wird und wie profitabel die Drittsteller ihre Spiele verkaufen können.

Revolution-Newsticker:

+++ KINDERSICHERUNG Eltern werden beim Revolution festlegen können, ob nur Spiele mit bestimmter USK-Einstufung lauffähig sind. Erst mit Eingabe eines Passwortes lässt sich die Sperre beheben. **+++ GERÜCHTEKÜCHE** Angeblich versucht Nintendo, den Auslieferungstermin von *The Legend of Zelda: The Twilight Princess* möglichst nahe an die Veröffentlichung des Revolution zu legen. Damit soll der Ausverkauf des GameCube gefördert werden. Ganz nebenbei wäre *Zelda* auch ein Kaufgrund für den Revolution, da dieser bekanntermaßen auch GameCube-Spiele abspielt. **+++ KÖRPERBETONT** In einem Feature mit der Internetseite www.shacknews.com bekundet der Erfinder von *Sim City*, Will Wright, starkes Interesse an Nintendos Revolution. Ihm gefalle die Idee, dass die Spiele in Zukunft näher am Körper des Spielers ausgetragen werden, so Will Wright. **+++ WARIO FÜR REVOLUTION?** In einem Interview bestätigte Hirofumo Matsuoka, der Director von

Was halten Sie vom Nintendo Revolution?

Name **Martyn Brown**
Unternehmen **Team 17**
Position **Studio Director**
Derzeitiges Projekt **Worms**

Ich denke, dass wir uns daran gewöhnt haben, von Nintendo überrascht zu werden. Ich verstehe, dass man ein massenmarkttauglicheres Interface für Leute jeden Alters kreieren möchte. Ich kann mir meine Mutter beispielsweise nicht vorstellen, wie sie einen PlayStation-2-Controller in die Hand nimmt, *Singstar* macht ihr dagegen jede Menge Spaß. Nichtsdestotrotz bleibe ich relativ skeptisch, bis ich den Revolution-Controller selbst ausprobieren kann. Wahrscheinlich dauert es eine Weile, bis sich die Spieler an die neue Art der Steuerung gewöhnt haben. Das ist in etwa so, wie wenn man das Lenkrad eines Autos wechselt – da haben die Leute erst einmal Angst. Da wir für fast alle Plattformen entwickeln, bin ich aber daran interessiert, Spiele für den Revolution zu entwickeln.

Name **Shinta Nojiri**
Unternehmen **Konami, Kojima Productions**
Position **Director**
Derzeitiges Projekt **Metal Gear Acid 2**

Ich finde, es ist eine wundervolle Idee, dass es einen Controller geben wird, der mit nur einer Hand bedient wird. Ich habe den Eindruck, dass die letzten Nintendo-Controller für jede Art von Spielern entwickelt wurden. Ich denke, dass es viele Ego-Shooter auf dem GameCube geben wird. Und jetzt, mit diesem neuen Kontroll-Schema, liegt es an den Entwicklern, neue Spiel-Ideen zu entwickeln. Das ist sehr schwierig, aber auch ein Plus für den Revolution. Als Game Director bin ich natürlich sehr daran interessiert, Spiele für den Revolution zu entwickeln. Aber ich muss auch darüber nachdenken, wie ich mit den Spielen, die ich entwickle, Geld verdiene. Wir erreichen gerade das Endstadium der Produktion von *Metal Gear AC!D2* für PSP, also schaue ich schon auf das nächste Projekt. Dabei berücksichtige ich jede Plattform und denke jeden Tag intensiv darüber nach.

Name **Hiroyuki Kobayashi**
Unternehmen **Capcom**
Position **Producer**
Derzeitige Projekte **Devil Kings und Devil May Cry 4**

Ich dachte mir schon, dass Nintendo mit dem Revolution einen eigenen und anderen Weg einschlagen würde als Sony mit der PlayStation 3 und Microsoft mit der Xbox 360. Ich denke, dass die Herausforderungen bei der Entwicklung für den Revolution ähnlich kreativer Natur sind wie beim DS. Es ist 20 Jahre her, dass das NES mit Controller herauskam. Jetzt bin ich aufgeregt, wie eine Konsole ohne Controller in unseren Händen funktionieren wird. Und natürlich bin ich sehr daran interessiert, Spiele für den Revolution zu entwickeln. Ich denke, es wird einfach sein, für den Revolution ein Spiel zu entwickeln – wie schon beim GameCube. Wie auch immer, das Image der neuen Nintendo-Konsole wird letztlich davon geprägt werden, welche Spieler sich für den Revolution interessieren. Es hängt alles von den Spielern ab.

Name **Jean-Baptiste Duval**
Unternehmen **Ubisoft, Studio Paris**
Position **Associate Producer**
Derzeitiges Projekt **Nicht bekannt**

Als ich den Controller das erste Mal gesehen habe, kamen mir sofort die unzähligen Möglichkeiten für die Spieler in den Sinn. Und das für alle Arten von Spielen! Stellt euch doch mal ein Box-Spiel mit diesem Controller vor. Es ist nicht der Schlag eines Spielcharakters, der darüber entscheidet, ob ihr gewinnt, es ist EUER Schlag. Oder denkt an ein mittelalterliches Kampfspiel. Es geht nicht mehr darum, einen Knopf zu drücken, mit dem man einen Schwertschlag auslöst. Es ist EUER Schwertstreich mit dem Controller. Stellt euch einen Ego-Shooter vor: Jetzt könnt ihr mit dem Controller einfach auf den Bildschirm zeigen, euer Ziel anvisieren und euch gleichzeitig bewegen. Man braucht keine zwei Analogsticks mehr plus unzählige Knöpfe, um diese Aktionen zu ermöglichen. Nintendos Controller gibt dem Spieler Präzision! Als Entwickler und Spieler sage ich: „Dankeschön, Nintendo!" Und ich bin natürlich sehr daran interessiert, Spiele für den Revolution zu entwickeln. Nintendos Revolution ermöglicht uns Entwicklern Spiele, welche vorher nur sehr schwer realisierbar waren. Und man kann nun viele interessante Sachen entwickeln, um den Spieler noch tiefer in ein Spiel eintauchen zu lassen. Ein weiterer wichtiger Faktor ist, dass der Revolution-Controller eine größere Bandbreite an Spielern abdeckt. Man muss kein Nurd sein, der zehn Tasten gleichzeitig bedienen kann, um mit dem Revolution Spaß zu haben. Und das ist gut!

Made in Wario, dass er an einem Spiel für Revolution arbeitet. **+++ GERÜCHTEKÜCHE II** Angeblich arbeitet Masahiro Sakurai als Director und Designer an *Super Smash Bros.* für den Revolution. Sakurai hatte bereits an älteren *Smash Bros.*- und *Kirby*-Spielen mitgearbeitet. Ein neuer *Smash Bros.*-Teil soll zum Start des Revolution erhältlich sein. **+++ KEIN HDTV** In einem Interview mit CNN Money bestätigte Reggie Fils-Aime, Executive Vide President of Sales and Marketing bei Nintendo of America, dass der Revolution kein HDTV unterstützen wird. Gelegenheitsspieler sowie Spieler, die bislang noch nicht zocken, würden sich aus hochauflösenden Grafiken nichts machen, so Reggie Fils-Aime im Interview. Und genau diese Spieler möchte Nintendo mit dem Revolution stärker ansprechen. Außerdem versprach Fils-Aime, dass bereits in den ersten sechs Monaten nach der Revolution-Veröffentlichung starke Titel für gute Verkäufe sorgen. **+++**

DER EINE WILL SEIN VOLK BEFREIEN...

ENTWICKLE DEINEN EIGENEN KAMPFSTIL MIT SPEED-KILLS UND DEM FREE-FORM-KAMPFSYSTEM.

ERGREIFE DIE ZÜGEL EINES STREITWAGENS UND KÄMPFE DICH DURCH BABYLON.

ENTFESSLE DIE TÖDLICHE KLINGENKETTE ALS DUNKLER PRINZ.

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

...DER ANDERE WILL ES UNTERJOCHEN.
PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES™
EIN KRIEGER. ZWEI SEELEN.

vodafone™
PC DVD ROM
XBOX
NINTENDO GAMECUBE™
PlayStation®2
UBISOFT®
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and the Seal of Quality icon are trademarks of Nintendo.

Metroid Prime Hunters

Die Überraschung! Wir haben frische Infos zum Einspieler-Modus und jede Menge exklusive Bilder.

Bisher war von Nintendos heißestem Eisen im DS-Feuer nur etwas über den Mehrspieler-Modus bekannt. Wie aber sieht die Einspieler-Variante aus? Wie genau spielt sich die Solo-Kampagne von *Metroid Prime Hunters*? Nintendo lichtete endlich etwas den Schleier der Geheimhaltung und gab uns die Gelegenheit, die ersten Passagen von *Metroid Prime Hunters* zu spielen. Nachdem wir mit der Story in ausführlichem Maße bekannt gemacht wurden, finden wir uns im Landedock einer Raumstation wieder. Sofort bewegen wir uns mit präziser Sicherheit durch den rundlichen Raum und wechseln spontan zum Scan-Visor. Lassen sich Gegenstände oder Schaltflächen scannen, umgibt sie ein blauer Rahmen. Ein konstanter Druck auf die L-Taste übermittelt nun die Informationen an Samus Anzug und macht sie auf dem unteren Bildschirm sichtbar. Das Scannen, vor allem die durch einen dezenten Krissel-Filter entstehende, Unschärfe während des Vorganges, erinnert uns stark an die beiden *Metroid-Prime*-Teile auf dem GameCube. Wir machen uns weiter auf den Weg. Nach einem kleinen unauffälligen Gang stehen wir in einem Raum, der den vorherigen um nahezu das Doppelte an Größe übertrifft. Auch hier finden sich vielerlei Schalttafeln und Gegenstände, die nach einem kurzen Scan-Vorgang ihre Informationen preisgeben. Um unserer Orientierung auf die Sprünge zu helfen, werfen wir im Pause-Menü einen Blick auf die in Vektor-Grafik gehaltene Karte. Auch hier werden wir an die beiden Prime-Ableger auf Nintendos Hardware-Würfel erinnert. Prompt haben wir die Tür ausgemacht, die uns tiefer in die Raumstation führen wird.

MIT VIEL GESCHICK UND FEUERKRAFT

Während unseres Kopfgeldjäger-Ausfluges müssen wir auch unsere Sprungkünste unter Beweis stellen. In einem sehr hohen Raum sind an einer zentral platzierten Säule halbtransparente Plattformen in mehreren Ebenen angebracht. Durch schnelles

KANDEN

Rasse: Enoema

Herkunft: Mysteriöses Labor

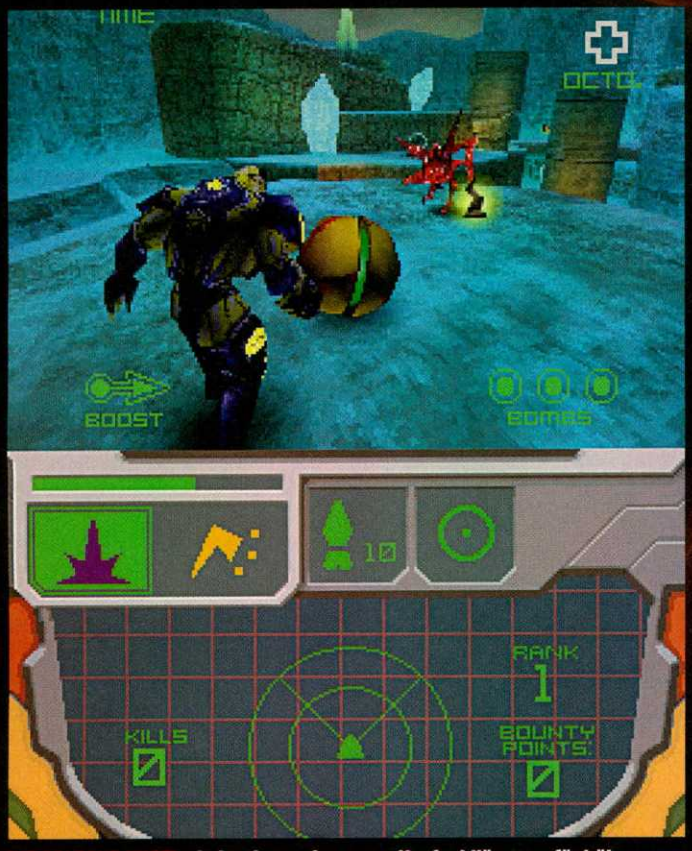
Kanden sollte durch Experimente zum ultimativen Krieger gemacht werden. Jedoch hielt sein Gehirn den Manipulationen nicht stand. Er rächte sich fürchterlich an den Wissenschaftlern und war fortan als unberechenbare Tötungsmaschine, frei von Moral, gefürchtet.

GEGENWEHR Dieser Endgegner hat einiges dagegen, von uns unter Beschuss genommen zu werden. Leider hat er trotzdem keine Chance.

Doppel-Antippen des Touchscreens springen wir eine Ebene nach der anderen nach oben. Im weiteren Verlauf treffen wir auf einige unterschiedliche Gegnerarten, die unsere Kampffähigkeit allerdings noch nicht sonderlich herausfordern. Plötzlich wird in einem Gang eine in Spielegrafik gehaltene Zwischensequenz eingeleitet. Wir sehen Kanden, einer von insgesamt sechs neuen Kopfgeldjägern, wie er angespannt in unsere Richtung blickt. Von unserer Präsenz eindeutig beunruhigt, wirft er sich zu Boden, verwandelt sich in eine mechanische Raupe und macht sich schnell davon. Dieser gewissenlose Killer ist aus dem gleichen Anlass hier, wie wir: der „Ultimativen Macht". Seine Präsenz hat auf uns allerdings denselben Effekt und wir machen uns ebenfalls schnell auf den Weg. Nach einer kurzen Verfolgungspassage stellen wir ihn in einem großen Raum. Sofort entbrennt ein erbitterter Kampf, in dem Kandens erste Strategie darin besteht, kriechend über den Boden zu huschen und zeitverzögerte Sprengladungen zu setzen. Nachdem

VORBEI Diese Rakete verfehlt nur knapp ihr Ziel.

GENIAL Manche Effekte, wie diese Transparenzen, sehen klasse aus.



DIE GOLDENE KUGEL Jeder der sechs neuen Kopfgeldjäger verfügt über eine zweite Erscheinungsform, die Samus Arans Morph-Ball ähnelt.

TRACE

Rasse: Kriken
Herkunft: Kriken Empire
Diese Parasiten sind in der ganzen Galaxis verhasst und gefürchtet. Auf der ständigen Suche nach einem Planeten, den er und sein Volk plündern können, gelangt Trace ins Alimbic Cluster. Die „Ultimative Macht" könnte ihm und seiner Rasse dabei helfen, viele neue Welten zu unterjochen.

INFO ALLE METROID-SPIELE AUF EINEN BLICK

Metroid Die Saga

Was ist noch gleich wann genau passiert?

Bei so vielen Teilen kann man schon mal den Überblick verlieren. Unser kompletter Rückblick zeigt, in welcher chronologischen Reihenfolge Samus Aran ihre zahlreichen Abenteuer erlebt hat.

METROID

System: NES
Erscheinungsjahr: 1988

Das erste Abenteuer von Samus Aran fand auf dem Planeten Zebes statt. Wissenschaftler haben auf SR388 eine unbekannte Lebensform entdeckt, die parasitäre Eigenschaften besitzt. Weltraumpiraten entführten eine neue Lebensform namens Metroid, um sie in ihrer Heimat Zebes zu züchten. Die Galaktische Föderation schickt Samus Aran nach Zebes, um die Weltraumpiraten zu stoppen und die Metroids zu sichern.

METROID PRIME

System: GameCube
Erscheinungsjahr: 2003

Nachdem Samus auf einer Raumstation in einen Hinterhalt der Weltraumpiraten geraten ist, muss sie auf dem Planeten Tallon IV landen. Dort entdeckt sie die strahlende Substanz Phazon, an der die gesamte Bevölkerung des Planeten zugrunde gegangen ist. Weltraumpiraten haben auf Tallon IV diese Materie für zahlreiche Experimente mit Metroiden missbraucht. Am Ende zerstört Samus den durch das Phazon stark mutierten Metroid Prime.

METROID PRIME HUNTERS

System: Nintendo DS
Erscheinungsjahr: 2006

In der fernen Tetra-Galaxie herrschte vor vielen Tausend Jahren das Volk der Alimbic über die Region Alimbic Cluster. Diese sehr fortschrittliche Rasse verfügte über hoch entwickelte Verteidigungsanlagen und Waffen. Nach dem Verschwinden der Spezies blieben ihre wertvollen Artefakte und Waffen zurück. Eine mysteriöse Nachricht lockt sieben Kopfgeldjäger in die entlegene Galaxie. Ihr Ziel: die „Ultimative Macht".

ORGANISCH Manche Passagen sehen sehr abstrakt aus.

SPIRE

Rasse: Diamont
Herkunft: Mondreus

Als letzter seiner Art, ist er ständig auf der Suche nach Hinweisen über das Schicksal seiner Artgenossen. Er erhofft sich aus der Aufklärung des Mysteriums der „Ultimativen Macht" Aufschluss über seine Existenz und die seiner ganzen Spezies.

wir es teils als Morph-Ball, teils gezielt ballernd geschafft haben, ihn zu bedrängen, zeigt er seine ursprüngliche Gestalt. Er stellt sich auf einen höher gelegenen Steg, der den Raum in zwei gleiche Hälften aufteilt. Regungslos steht er da. Es entsteht der Eindruck, als würde er aufgeben wollen. Doch plötzlich schießt er ein gelb glühendes Projektil auf uns ab, das uns voll erwischt. Das Bild zittert, verschwimmt stark und wir sehen, von befremdlichen Bildstörungen begleitet, für wenige Sekunden alles doppelt. Nach kurzer Erholungsphase feuert Kanden auch schon das nächste Geschoss in unsere Richtung ab. Wir können gerade noch in letzter Sekunde einem wiederholten Treffer ausweichen. Wir feuern wie wild auf unseren gefährlichen Gegner – Beam-Salven und Raketen im Wechsel. Nach zahlreichen Treffern verschanzt er sich am Ende des Steges und gibt ebenfalls schnelle Feuerstöße in unsere Richtung ab. Dank unserer Zielsicherheit und überlegenen Schnelligkeit hat er keine Chance und beamt sich nach dem finalen Treffer in einem hellen Lichtschauspiel aus dem Raum. Was für ein Kampf. Hart, schnell und unglaublich spannend. Als Lohn für diese erste echte Prüfung wartet das erste Alimbic-Artefakt auf uns.

METROID PRIME 2: ECHOES
System: GameCube
Erscheinungsjahr: 2004
Samus wird auf den Planeten Aether geschickt, um das Verschwinden einer Patrouille der Galaktischen Föderation aufzuklären. Sie überlebt einen Angriff durch parasitäre Monster, die bereits ihre Kameraden getötet haben und einen Krieg gegen die Luminoth, Chozo-ähnliche Wesen, führen. Sie beschließt, den Luminoth zur Seite zu stehen. Zusätzlich dazu begegnet sie Dark Samus, die von Metroid Prime auf Tallon IV erschaffen wurde.

METROID II – RETURN OF SAMUS
System: Game Boy
Erscheinungsjahr: 1992
Nach den Geschehnissen auf Zebes und Tallon IV entschließt sich die Galaktische Föderation dazu, alle Metroiden zu zerstören. Samus Aran wird auf den Planeten SR388 geschickt, um dort eine Säuberungsaktion durchzuführen. Sie schafft es tatsächlich wirklich jedes Exemplar dieser gefährlichen Parasiten auszulöschen. Bis auf eines: eine kleine Metroid-Larve hält Samus für ihre Mutter und wird deshalb von ihr verschont.

SUPER METROID
System: SNES
Erscheinungsjahr: 1994
Nachdem Samus Aran die letzte noch lebende Metroid-Larve in einem Weltraumlabor abgeliefert hat, wird die Forschungseinrichtung von Weltraumpiraten angegriffen, noch bevor die Wissenschaftler mit ihren Experimenten beginnen können. Die Piraten entführen die Larve und bringen sie nach Zebes. Beim finalen Kampf gegen Mother Brain rettet die Metroid-Larve Samus in einer selbstlosen Aktion das Leben.

METROID FUSION
System: GBA
Erscheinungsjahr: 2002
Während einer Expedition auf dem Planeten SR388 wird Samus mit dem tödlichen X-Parasiten infiziert. Nach der Injektion von Metroid-Zellen erholt sich Samus jedoch vollständig. Kurz darauf wird die Forschungsstation, in dem sich „X"-Proben befinden, von einer Explosion erschüttert. Nach einem Kampf gegen Samus-X erfährt die echte Samus von einer geheimen Metroid-Zuchtstation. Omega-Metroid wird von Samus im finalen Kampf

NOCH LANGE NICHT ALLES GESEHEN

Nach weiteren Sprungpassagen und diversen Ballereinlagen gelangen wir zu einem Teleporter, der uns in eine scheinbar fremde Welt verfrachtet. Die Umgebung hat mit einer oval-rundlichen Architektur, diffusen Lichteffekten und seltsam-organischen Oberflächenstrukturen kaum noch etwas mit der Raumstation zu tun, durch die wir uns so mühevoll gekämpft haben. Als wir einen Energietank und Raketennachschub, hegen wir dir Befürchtung beides sehr gut gebrauchen zu können. Eine unvermittelt einsetzende Rendersequenz stellt den ersten Endgegner vor. Cretaphid ist eine Wurm-ähnliche Erscheinung, die aus der Mitte des Raumes herausragt. Die Außenhülle ist mit einem Dutzend kleiner, runder Öffnungen übersäht. Aus vier dieser Löcher schießen plötzlich rote Laserstrahlen, die sich durch den Raum drehen. Wir haben einiges zu tun, durch schnelle Bewegungen und Sprünge den tödlichen Lichtstrahlen zu entgehen. Unkontrolliert beginnen wir auf Cretaphid zu feuern, bis wir bemerken, dass ihm Treffer an den übrigen Öffnungen gar nicht gut bekommen. Also, machen wir weiter damit. Nachdem wir alle Markierungen zerstört haben, offenbart er am oberen

ANSPRUCHSVOLL **Die grandiose Steuerung ermöglicht komplexe Aktionen, wie diesen eingesprungenen Sniper-Schuss.**

NOXUS
Rasse: Vhozon
Herkunft: Vho
Ein berechnend agierender, aber auch rechtschaffener, Fanatiker, der die Gerechtigkeit in der Galaxis wahrt. Er ist fest entschlossen, die „Ultimative Macht" vor Missbrauch durch kriminelle, teuflische Subjekte zu schützen.

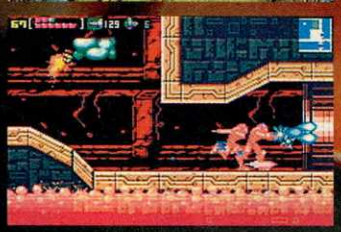
INFO **ABSEITS DER SERIE**

Samus auf Abwegen

Die Kopfgeldjägerin kann auch mal eine „ruhige Kugel schieben". Lest hier, in welchen Spielen Samus neben der Metroid-Serie auftrat.

METROID PINBALL

System: Nintendo DS
Erscheinungsjahr: 2005
Samus Aran wird in diesem Titel, ähnlich wie Mario in *Super Mario Ball*, zur Flipperkugel umfunktioniert und über mehrere Tische mit vielfältiger Ausstattung gejagt. Es gilt zahlreiche Aufgaben zu erfüllen und Artefakte zu sammeln. Sehr spaßig. Den Test findet ihr auf Seite 79.



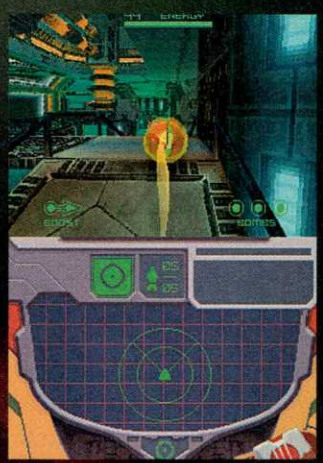
METROID ZERO MISSION

System: GBA
Erscheinungsjahr: 2004
Das zweite GBA-Metroid ist eine inhaltlich aufgebohrte Version des ersten Teils. Stark aufgewertet mit toller Grafik und atmosphärischem Sound kann *Zero Mission* trotz der Story-Wiederverwertung voll überzeugen.

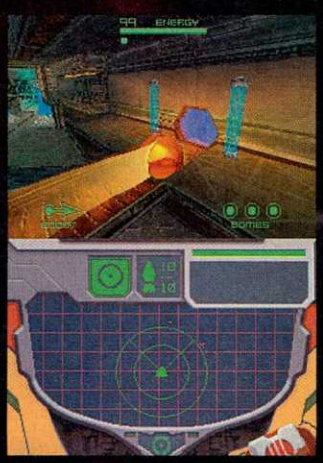
GASTAUFTRITTE

Samus Aran ist eine viel beschäftige Person. Das zeigen nicht nur die vielen Spiele, in denen sie bereits als Hauptdarstellerin agierte, sondern auch ihre zahlreichen Gastauftritte. Wusstet ihr, dass sie bereits in *Tetris* zu sehen war und dem Spieler ein Liedchen gespielt hat? Des Weiteren kam sie in *F-1 Race* (GB), *Kirby's Dream Land* (SNES) und *Wario Ware Inc.: Minigame Mania* (GBA) vor. Ihre berühmteste Rolle abseits ihrer Serie spielte sie jedoch in den beiden *Super-Smash-Bros.*-Teilen auf dem N64 und GameCube.

SYLUX
Rasse: Unbekannt
Herkunft: Cylosis
Dieser mysteriöse Kopfgeldjäger ist erfüllt vom Hass gegen Samus Aran und der Galaktischen Föderation. Im Alimbic Cluster hofft er in der „Ultimativen Macht" das perfekte Mittel zu finden, Samus und die Föderation auszulöschen.



ROLLIG Die Steuerung als Morph-Ball ist wirklich eine runde Sache.



BITTE DUCKEN Einige Stellen sind nur als Morph-Ball zu erreichen.

HINTERHÄLTIG Kanden ist einer der neuen Kämpfer und überraschte uns mit besonders hinterhältige Attacken.

GESCHICKLICHKEITSEINLAGE Diese Passage ist mit gut getimten Sprüngen leicht überwunden.

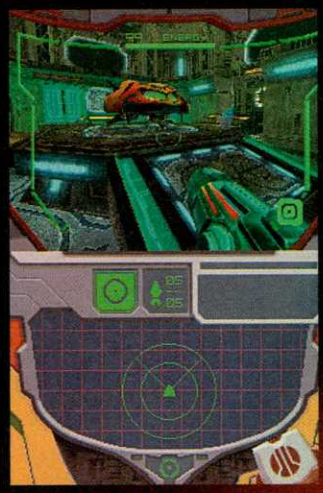
Ende seinen Schwachpunkt. Zum Glück haben wir genügend Raketen aufgehoben. Nach dem tödlichen Treffer genießen wir in einer erneuten Rendersequenz das Ableben des ersten Endbosses.

EINFACH ÜBERRAGEND

Nach unseren ersten Erfahrungen mit dem Einspieler-Part von *Metroid Prime Hunters* können wir jetzt schon sagen, dass hier ein absolutes Highlight auf DS-Besitzer zukommt. Auch wenn der erste Level eindeutige Züge eines Tutorials hatte, so kann man jetzt schon sagen, dass die Solo-Kampagne voll überzeugen wird. Die Raumstation erzeugte durch sehr stimmungsvoll ausgeleuchtete Räume und aufwendig modellierte Schalttafeln, die mit erstklassigen und detaillierten Texturen überzogen sind, eine dichte und packende Atmosphäre. Geschickt versteckte Bonus-Energie-Tanks und Raketen-Tanks bringen zudem den aus den vorigen *Metroid*-Spielen bekannten Forscherdrang zum Vorschein. Ein ganz besonderer Reiz geht von den eingestreuten Kämpfen gegen die anderen Kopfgeldjäger aus. Das verleiht dem Titel ein bislang unbekanntes Konkurrenzdenken. Die von der E3 bereits bekannte tadellose Spielbarkeit ist unverändert genial und spielte gerade bei unserem Kampf gegen Kanden ihre ganze Stärke aus. Gerade in puncto Spielgeschwindigkeit erinnerte uns diese Auseinandersetzung an einen PC-Multiplayer-Shooter. Es werden lange, quälende Monate bis zum Release im ersten Quartal 2006 vergehen.

UDO CRNJAK

KABOOM Die Waffeneffekte sind einfach eine Augenweide.

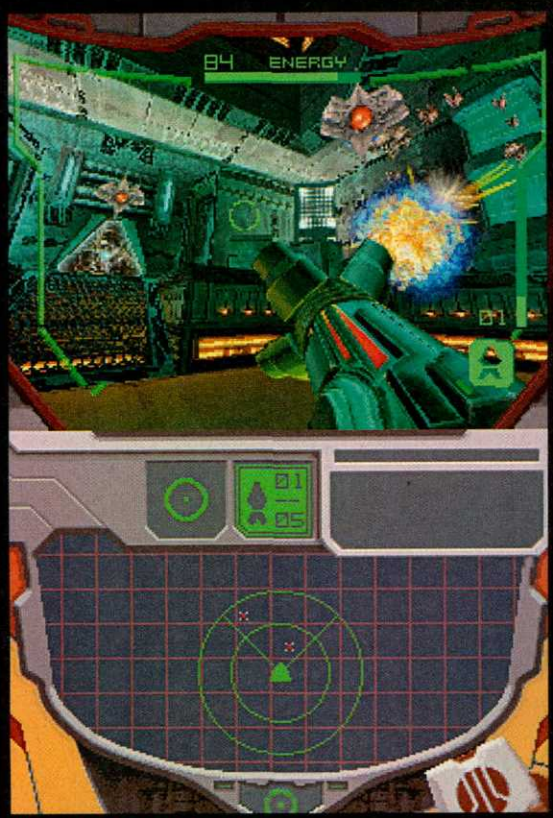


AUSGANGSPUNKT Von hier aus starten wir unsere Mission.

MEIN SCHATZ Im Alimbic Cluster findet man viele Artefakte.

KANONENFUTTER Zu Beginn sind die Feinde noch recht schwach.

GUT VERSTECKT Nach Extras muss man aufmerksam suchen.



UNSCHLAGBAR KOMFORTABEL Per Touchscreen und Stylus genießt man die beste Ego-Shooter-Steuerung auf Konsole.

WEAVEL

Rasse: Kybernetischer Weltraumpirat
Herkunft: Unbekannt

Dieser einst mächtige General der Weltraumpiraten wurde im Kampf von Samus beinahe getötet. Wissenschaftler konnten nur sein Gehirn und sein Rückenmark retten und verpflanzten beides in einen Anzug. Er ist vollkommen unberechenbar.

VORSCHAU

METROID P. HUNTERS	
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	NST
Internet:	www.metroidhunters.com
Spieler	1-4
Termin	2006

EINSCHÄTZUNG

SUPER

Geniale Mehrspieler-Partien und **atmosphärisch packende Solo-Kampagne.** Was will man mehr?

Mario & Luigi Partners in Time

Das Brüdergespann erlebt ein DS-Abenteuer der besonders abgedrehten Art.

BRANDHEISS Die Baby-Versionen der Klempner sind kleine Klammeraffen.

ROSA BEDROHUNG Das Screen-Duo kommt auch bei Cutscenes richtig cool zum Einsatz.

Prinzessin Peach hat sich bestimmt schon daran gewöhnt, als Entführungsopfer herhalten zu müssen. Also ist es kaum verwunderlich, dass ... Moment ... falsch, so läuft es dieses Mal gar nicht ab. Ja wie, die Prinzessin wird nicht entführt? Oh, mein Gott, welche vermeintlich teuflische Kraft vermag die Welt des Pilzkönigreichs derart aus den Angeln zu heben? Die Antwort: der Einfallsreichtum der Entwickler AlphaDream. Auf dem DS scheinen die kreativen Jungs bei der Entwicklung der Fortsetzung zum GBA-Slapstick-RPG *Mario & Luigi: Superstar Saga* der Maxime zu folgen: Doppelt hält besser. Zwei Bildschirme, zwei Brüder-Duos und zwei Zeitdimensionen für die Story. Im gegenwärtigen Pilzkönigreich macht gerade eine Zeitmaschine die Runde durch sämtliche Nachrichtensendungen und wird von der Prinzessin für einen Ausflug missbraucht. Wir alle kennen Peachs Talent, verloren zu gehen, und so ist es nicht verwunderlich, dass sie sich auf ihrem Zeittrip verfranzt und nicht zurückkehrt. In der Vergangenheit nimmt die Story einen viel banaleren Anfang: Aliens greifen an. Hier sind die bekannten Nintendo-Charaktere noch nicht über das Stadium des Vollzeit-Pupsers hinausgekommen: Prinz Bowser, Baby Mario und Luigi, die ständig plärrende Prinzessin sowie ein noch knackig junger Toadsworth schließen sich zusammen, um der Alienbrut zu entfliehen.

Und wie es der Zufall so will, stoßen die erwachsenen Klempner-Brüder mit ihren Baby-Versionen zusammen und bleiben fortan zusammen.

INVENTAR Dank der Kraft der zwei Screens hat man alles im Blick.

TEAMWORK Nur zu zweit oder zu viert sind die Klempner stark.

Ab diesem Zeitpunkt bekommt der Spieler die volle Bandbreite der kreativen Entwickler-Einfälle zu spüren.

ITALO-POWER HOCH VIER

Für jeden Italiener ist dabei ein Knopf reserviert. Alt-Mario springt mit A, Luigi senior agiert mit B, Baby Mario steuert man mit X und Windel-Luigi tritt durch Y in Aktion. Dieses einfache, aber überaus funktionelle Prinzip kommt immer und überall zum Tragen. Auf der Oberwelt sieht man das Italo-Quartett stets von einer isometrischen Draufsicht und kann zum Beispiel die kleinen Windel-Klempner auf höher gelegene Plattformen werfen, falls diese für die erwachsenen Versionen zu hoch gelegen sind. So lassen sich scheinbar unerreichbare Schalter betätigen oder Röhren zu verzwickten Rätseln erreichen. Bei Kampfhandlungen mischen alle vier munter mit und geben allen möglichen Feinden durch Kombinationen der A-, B-, X- und Y-Tasten ordentlich auf die Mütze. Besonders bei partnerschaftlichen Brüder-Attacken geben die Akteure nicht mehr 200 Prozent, wie noch im Vorgänger, sondern jetzt 400. Und dabei sieht das Geschehen immer richtig gut und putzig aus. Wenn Baby-Mario, auf einem grünen Panzer balancierend, zwischen Mario und Luigi hin- und hergekickt wird und dabei noch ein Gegner als Bande herhalten muss, bleibt kein Auge trocken. Aber nicht nur in Sachen Charaktere hat *Partners in Time* die doppelte Ausstattung zu bieten. Der zweite Bildschirm findet in allen Bereichen des Spiels überaus sinnvolle Verwendung. Zum einen wird der obere Screen zur Kartennavigation verwendet. Im Status-Menü sorgt die Bildschirm-Verstärkung für mehr Übersicht. Während der Kämpfe lenken teilweise kampfrelevante Ereignisse wie Ufos, die bedrohlich langsam dahinschweben, vom eigentlichen Touchscreen-Geschehen ab.

FASZINATION DURCH WITZ UND GEHALT

Die Story zeigt von der ersten Minute an dieselben Qualitäten wie der GBA-Vorgänger und fesselt durch wahnsinnig sympathische Hauptcharaktere und eine geniale Mischung aus RPG und Dick-und-Doof-Slapstick. Weiterhin schöpfen die Entwickler bis jetzt schon ganz hervorragend das Potenzial des DS aus. Fans des genialen Vorläufers werden nicht um diesen Titel herumkommen. Das wird unser Test in einer der nächsten N-ZONE-Ausgaben mit Sicherheit bestätigen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

MARIO & LUIGI 2

Genre:	RPG
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	AlphaDream
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1
Termin:	27. Januar 2006

EINSCHÄTZUNG

SUPER

Witziges und einfallsreiches Slapstick-RPG. Das Brüder-Quartett überzeugt schon jetzt. **Ein garantierter Hit.**

SCHWINDELFREI? Diese Brüder-Attacke ist für Baby Luigi mit Sicherheit anstrengend. Hoffentlich bleibt das Frühstück auch drin.

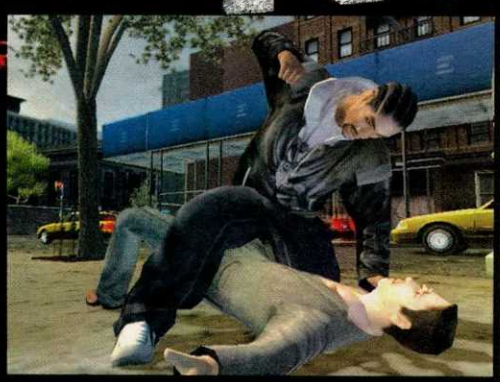
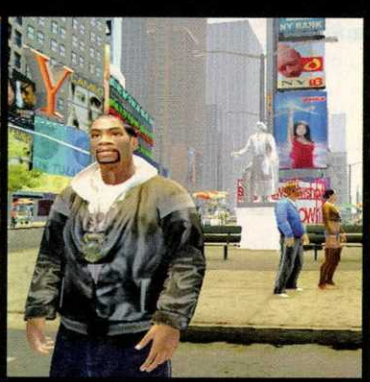
WAS ZUM ... Böser Riesenwurm, gelbe Pilze mit verdrehter Optik und Ufos – wohl heimlich die Medikamente abgesetzt, was?

„ACTIONGELADENES COP-DRAMA MIT VIELEN, PACKENDEN MISSIONEN IN BEEINDRUCKENDER GROSSSTADTKULISSE.“ – *OPM2 12/05*

„DIE FETZIGEN BALLEREIEN MACHEN GENREGRÖSSEN KONKURRENZ UND LASSEN GTA GANZ SCHÖN ALT AUSSEHEN.“ – *PlayZone 12/05*

„KNALLHARTE ACTION, BOMBASTISCHE STORY UND GRANDIOSE GRAFIK – DER PS2-BLOCKBUSTER DER SPITZENKLASSE!“ – *play 12/05*

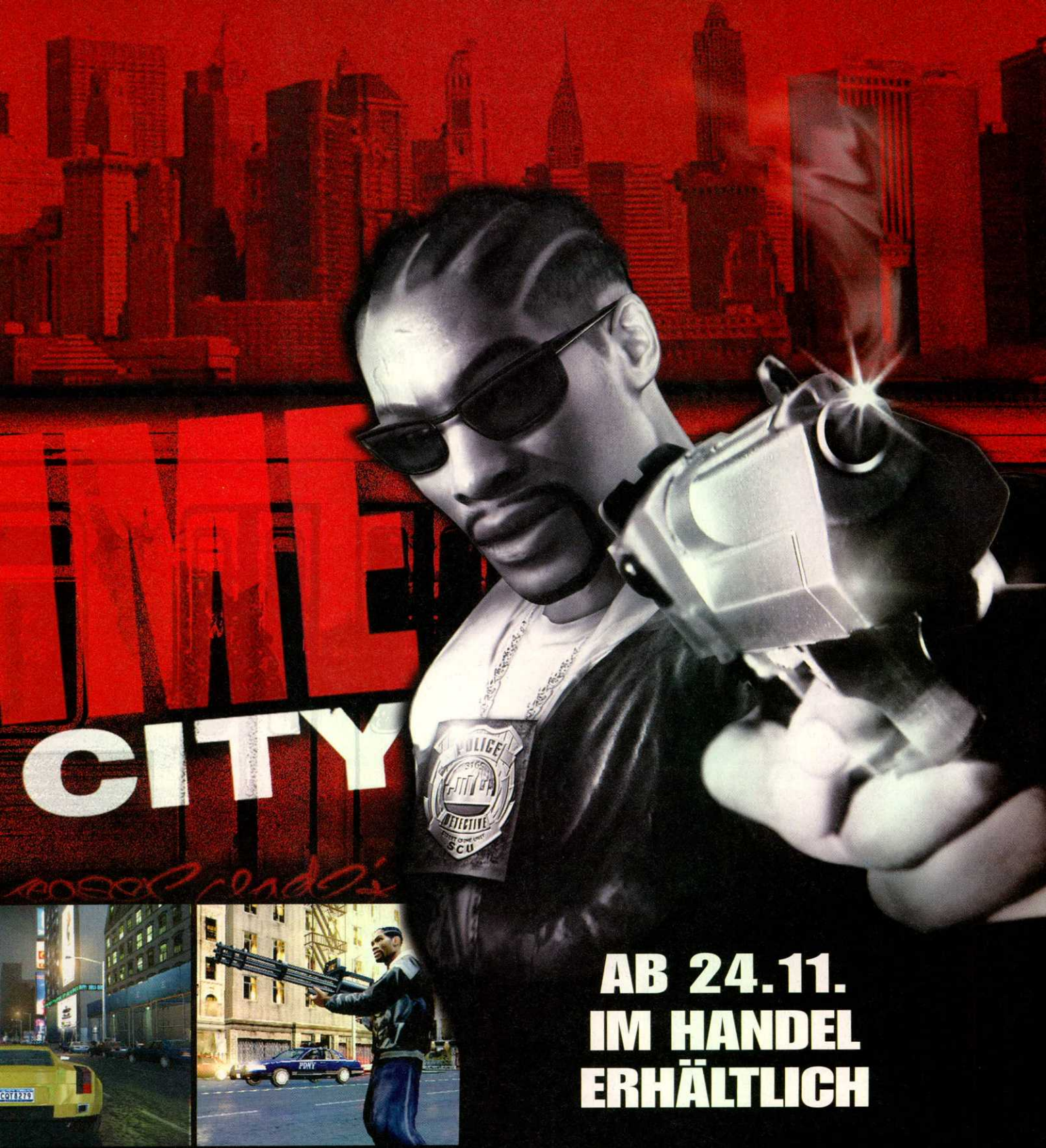
TRUE CR
NEW YORK

TRUE CONFLICT.

PlayStation.2 XBOX NINTENDO GAMECUBE. Luxoflux

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and True Crime are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Luxoflux. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



TRUE POWER. TRUE NEW YORK.

AB 24.11. IM HANDEL ERHÄLTLICH

TRUECRIME.COM

ACTIVISION.

www.activision.de

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		TITEL/SYSTEM		MONAT
1	1	The Legend of Zelda: Twilight …	GC	15
2	2	Mario Kart DS	DS	3
3	WE	Harvest Moon	GC/DS	2
4	8	Mario Smash Football	GC	5
5	6	Fire Emblem: Path of Radiance	GC	5
6	NEU	True Crime: New York City	GC	1
7	7	Battalion Wars	GC	9
8	5	Need for Speed: Most Wanted	GC/DS	6
9	9	Mario & Luigi: Partners in Time	DS	2
10	4	Jump Superstars	DS	3

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Langsam wird es kälter draußen und wir freuen uns auf das Weihnachtsfest und viele Spieleperlen unter dem Christbaum. *Mario Kart DS*, *Mario Smash Football*, *Fire Emblem* oder *Battalion Wars* – für jeden das Richtige!

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Animal Crossing: Wild World* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *Baten Kaitos* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098;
€ 0,49/SMS/ Alle Netze
(inkl. VF-D2 Anteil € 0,12/SMS)
CH: 9292; Sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
1	Animal Crossing: Wild World	DS
2	Brain Train	DS
3	Electroplankton	DS
4	FIFA Street 2	GC/DS
5	Harvest Moon	GC/DS
6	Jump Superstars	DS
7	Mario & Luigi: Partners in Time	DS
8	Mario Party 7	GC
9	Metroid Prime Hunters	DS
10	Metroid Prime Pinball	DS
11	New Super Mario Bros.	DS
12	Pokémon Diamond & Pearl	DS
13	Phoenix Wright: Ace Attorney	DS
14	Sonic Riders	GC
15	Super Monkey Ball: Touch &...	DS
16	Super Princess Peach	DS
17	Tales of Phantasia	GBA
18	Tak: Die große Juju-...	GC/DS/GBA
19	The Legend of Zelda: Twilight...	GC
20	Viewtiful Joe: Double Trouble	DS

LESER-CHARTS (SEITE 42)

Nr.	Titel	System
1	Baten Kaitos	GC
2	Dancing Stage Mario Mix	GC
3	Die Sims 2	GC
4	James Bond 007: Liebesgrüße ...	GC
5	Kirby: Power Paintbrush	DS
6	LEGO Star Wars	GC
7	Mario Kart DS	DS
8	Mario Kart: Double Dash!!	GC
9	Mario Power Tennis	GC
10	Mario Smash Football	GC
11	Metroid Prime	GC
12	Metroid Prime 2: Echos	GC
13	Nanostray	DS
14	Nintendogs	DS
15	Need for Speed: Most Wanted	GC
16	Paper Mario: Die Legende ...	GC
17	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	GC
18	Resident Evil Zero	GC
19	Resident Evil 4	GC
20	Spartan: Total Warrior	GC
21	Splinter Cell: Chaos Theory	GC
22	SSX On Tour	GC
23	Starf ox Adventures	GC
24	Super Smash Bros.	GC
25	Super Mario 64 DS	DS
26	Tony Hawk's American Waste...	GC
27	Tales of Symphonia	GC
28	WWE: Day of Reckoning 2	GC
29	Wario Ware Touched!	DS
30	Zelda: The Wind Waker	GC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 4. Januar 2006.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube-, DS- und GBA-Spiele.

ANIMAL CROSSING WILD WORLD

Die kunterbunte Lebenssimulation kommt mit interessanter Wi-Fi-Unterstützung. Bis zu vier Spieler interagieren in einer kleinen Stadt und können untereinander Nachrichten austauschen.

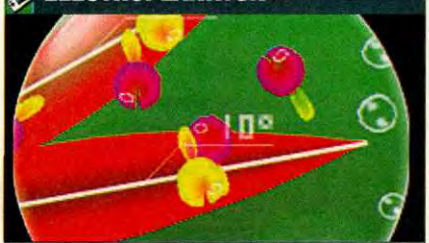
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Simulation**
Termin: **31. März**

BRAIN TRAIN

Endlich lässt Nintendo eure Köpfe rauchen, denn *Brain Train* bietet verschiedene Denksportaufgaben. In Japan ist das Spiel der absolute Renner – wir sind auf die deutsche Fassung gespannt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **März**

ELECTROPLANKTON



Fluch oder Segen – an diesem abgefahrenen Spiel, in dem ihr kleine Wesen steuert und so verschiedene Klänge und Sound kreiert, scheiden sich die Geister. Entscheidet am besten selbst!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2006**

FIFA STREET 2

Street-Fußball in der zweiten Runde. In zahlreichen Hinterhöfen und an exotischen Schauplätzen wie brasilianischen Traumstränden wird wieder um die Wette gebolzt und ordentlich getrickst.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Fußball**
Termin: **3. März**

FINAL FANTASY III

Rollenspiel-Fans aufgepasst: Zum ersten Mal schafft es der dritte *Final Fantasy*-Teil auch nach Europa und bekommt zahlreiche neue Gameplay-Elemente und schöne 3D-Grafik spendiert.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

HARVEST MOON ANOTHER WONDERFUL LIFE / RUNE FACTORY

Die lustige Farm-Simulation erscheint für GameCube und DS. Ein Publisher steht leider immer noch nicht fest – wir hoffen, Nintendo hat ein Herz für Farmer und lässt uns nicht zu lange warten.

Hersteller: **Natsume**
Genre: **Simulation**
Termin: **2006**

JUMP SUPERSTARS

Mehrspieler-Randale der Extraklasse! Per WLAN-Unterstützung haut ihr euch mit berühmten Manga-Figuren wie Naruto, Ruffy oder Yugi eines auf die Nase – ein Riesenspaß.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **2006**

MARIO & LUIGI
PARTNERS IN TIME

Mario und Luigi halten zusammen wie Pech und Schwefel. Denn nur so können sie den Kampf gegen Bowser & Co. bestehen. Ihre Minikonterfeis sind dabei eine tatkräftige Unterstützung.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **27. Januar**

MARIO PARTY 7

Marios fette Mehrspielerparty geht schon in die siebte Runde – wir sind gespannt ob, wie in den USA, dem Spiel auch in Deutschland ein Mikrofon beiliegen wird.

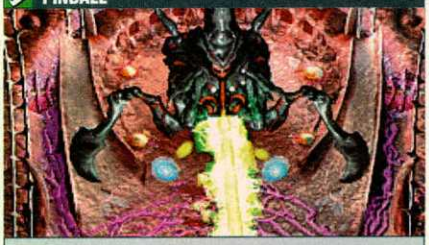
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **27. Januar**

METROID PRIME
HUNTERS

Insgesamt sechs Bounty-Hunter treten im Mehrspieler-Modus gegeneinander an, jeder mit unterschiedlichen Waffen und Fähigkeiten. Details zum Einzelspieler-Modus in unserer Vorschau!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **2006**

METROID PRIME
PINBALL



Samus kugelt sich als Morphball durch diesen futuristischen Flipper und wehrt sich gegen Space-Piraten und riesige Endgegner – einfach genial! Lest dazu den Test auf Seite 79.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2006**

NEW SUPER MARIO BROS.

New Super Mario Bros. mischt Gameplay-Elemente aus den Kindertagen von Mario und Luigi mit heutiger 3D-Technologie. Zusätzlich gibt es einen fulminanten Mehrspieler-Modus.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2006**

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Ein klassisches Adventure in Form einer spannenden Gerichtssimulation. Als angehender Starverteidiger prozessiert ihr in Mordfällen, erhebt Einspruch und sammelt wertvolle Beweise. Haltet ihr dem Kreuzverhör im März stand?

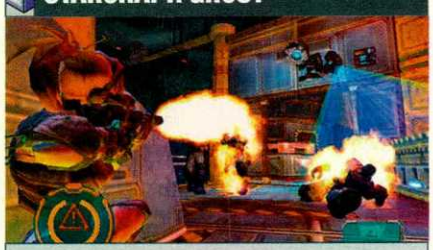
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Simulation**
Termin: **10. März**

POKÉMON DIAMOND
& PEARL EDITION

Besitzer der GBA-Versionen können ihre Pokémon in die neuen DS-Games portieren. Zusätzlich will Nintendo die Möglichkeit anbieten, per WiFi gegen 15 andere Spieler anzutreten.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

STARCRAFT: GHOST



Traurige Nachrichten aus dem *StarCraft*-Universum: Blizzard gab kürzlich bekannt, dass der Titel nicht mehr für den GameCube erscheint. Deshalb tragen wir *StarCraft: Ghost* hiermit zu Grabe!

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **–**

TAK
DIE GROSSE JUJU-JAGD

Cleverle Tak und Dumpfbacke Lok machen sich zum großen Juju-Wettbewerb auf. Nur als starkes Duo, das seine Kräfte bündelt, können die zwei das spannende Abenteuer bestehen.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **17. Februar**

SONIC RIDERS

Zurück in die Zukunft – auf Hoverboards rasen Sonic, Tails & Co. um die Wette. Mit spektakulären Stunts und Spezialmanövern holt ihr dabei eure Freunde vom Himmel!

Hersteller: **Sega**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **Frühjahr**

SUPER M. BALL - TOUCH & ROLL

Auch auf dem DS darf mit den Affen gekugelt werden. Das Spielprinzip ist natürlich unverändert geblieben, das Ganze lässt sich jetzt aber mit dem Stylus steuern. Ob das klappt?

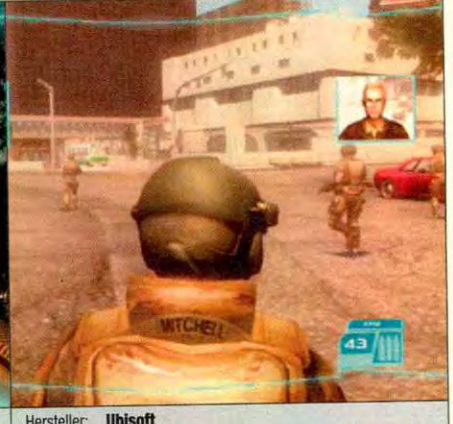
Hersteller: **Sega**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2006**

SUPER PRINCESS PEACH

Das Abenteuer der süßen Prinzessin entpuppt sich als klassisches Jump & Run mit kunterbunter Optik und vier Spezialfähigkeiten, die über den Touchscreen aktiviert werden.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2006**

TOM CLANCY'S GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER



In der Rolle von Captain Mitchell kontrolliert ihr eine Spezialeinheit, die auf die neuesten technischen Entwicklungen und Waffensysteme zurückgreift und den Präsidenten retten soll. Wir sind gespannt, wie sich der Ego-Shooter auf dem Cube schlägt.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **Februar**

TALES OF PHANTASIA

Neues Rollenspiel-Futter für alle GBA-Besitzer: Namco bringt die traditionsreiche „Tales"-Rollenspiel-Reihe nach Europa und liefert eine Art „Best of" der bisherigen Spiele.

Hersteller: **Hersteller**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **31. März**

THE LEGEND OF ZELDA
TWILIGHT PRINCESS

Leider immer noch nichts Neues von Links neuestem Abenteuer. Wir hoffen allerdings, dass wir euch schon in einer der nächsten Ausgaben mit neuen Infos zum Kracher versorgen können.

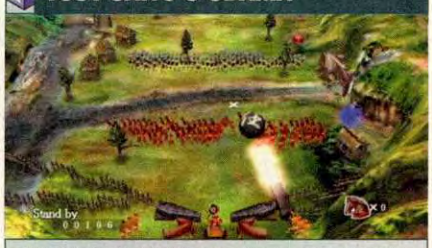
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2006**

VIEWTIFUL JOE
RED HOT RUMBLE / DOUBLE TROUBLE

Der stylische Prügelknabe Joe ist zurück und zeigt sich cool und zweidimensional wie auf dem GameCube. Allerdings dürft ihr dank Stylus-Steuerung spezielle Angriffe zusammenmixen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **Februar**

YOOT SAITO'S ODAMA



Endlich hat sich Nintendo durchgerungen, den exotischen Titel doch in Deutschland zu bringen: Euch erwartet eine Flippersimulation mit Kriegsszenarien – ziemlich abgedreht.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **31. März**

INFO-CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Mario Smash Football

Genre: Fußball
Wertung: 85%

Mario setzt zur Blutgrätsche an und bringt die Menge im Stadion zum Toben.

Ultimate Spider-Man

Genre: Action
Wertung: 80%

Spider-Man in traditionellem Comic-Look – ihr schlüpft sogar in die Rolle von Venom.

NINTENDO DS

Mario Kart DS

Genre: Rennspiel
Wertung: 94%

Das beste *Mario Kart* aller Zeiten – sogar mit Online-Unterstützung

Kirby: Power Paintbrush

Genre: Jump & Run
Wertung: 90%

Der fette Knödel in seinem vielleicht innovativsten Abenteuer aller Zeiten!

GAME BOY

Mario Power Tennis

Genre: Tennis
Wertung: 89%

Geniale Filzball-Simulation mit superber Spielbarkeit und witzigen Spezialmanövern

Fire Emblem: The Sacred Stones

Genre: Strategie
Wertung: 87%

Strategiespielperle mit toller Story und fesselndem Gameplay

WAS KOMMT WANN?

DEZEMBER GAMECUBE

Battalion Wars	9. Dez.
Cocoto Fishing Master	Dez.
Cocoto FunFair	16. Dez.
Prince of Persia: The Two …	8. Dez.

JANUAR

Mario Party 7	27. Jan.
Namco Museum 50. Anniversary	
Arcade Collection	Jan. / Feb.
Pac-Man World 3	Jan. / Feb.

FEBRUAR

Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Feb.
Spongebob …: Unite	17. Feb.

2006

Die Chroniken von Narnia: …	2006
FIFA Street 2	3. März
Harvest Moon: Another Wonderf. Life	März
Sonic Riders	März
Tak: Die große …	17. Februar 2006
The Legend of Zelda: Twilight …	2006
The Movies	2006
T. C. Ghost Recon: Advanced …	Feb.
Yoot Saito's Odama	31. März

DEZEMBER NINTENDO DS

Battles of Prince of Persia	8. Dez.
Big Mutha Truckers	2. Dez.
Burnout Legends	8. Dez.
Ford Racing 3	2. Dez.
Nanostray	23. Dez.
Peter Jackson's King Kong	1. Dez.
Snoods on Vacation	2. Dez.

JANUAR

Bust-a-Move DS	Jan.
Dragonball Z Supersonic …	20. Jan.
SEGA Casino	13. Jan.
Mario & Luigi: Partners in Time	27. Jan.
World Poker Tour	Jan.

FEBRUAR

Beetle King	Feb.
Brick 'em all	Feb.
Frogger – Helmet Chaos	Feb.
Garfield – The Bound …	13. Feb.
Rainbow Island Revolution	Feb.
Spongebob …: Unite	17. Feb.
Tak: Die große …	17. Feb.
The Rub Rabbits	Feb.
Viewtiful Joe: Double Trouble	Feb.

2006

Animal Crossing: Wild World	31. März
Black & White Creatures	2006
Boktai 3	2006
Brain Train	März
Dragon Booster	März
Dragon Quest Monsters	2006
Dynasty Warriors	2005
Electroplankton	2006
FIFA Street 2	3. März
Final Fantasy: Crystal Chronicles	2006
Final Fantasy 3	2006
Findet Nemo	17. März
Flipper Critters	2006
Harvest Moon: Rune Factory	März
Jump Superstars	2006
Metroid Prime: Hunters	2006
Metroid Prime Pinball	2006
MegaMan B. N. 5: Double Team DS	2006
Mini R/C Racing	15. März
Monkey Ball – Touch & Roll	März
Moonlight Fables	2006
New Super Mario Bros.	2006
Phoenix Wright: Ace Attorney	10. März
Pro Evolution Soccer	2006
Pokémon Diamond	2006
Pokémon Pearl	2006
Resident Evil Deadly Silence	Frühjahr
SBK: Snowboard Kids DS	2006
Super Princess Peach	2006
Tamagotchi	17. März
Top Spin 2	2006
Trauma Center: Under the Knife	März
Ultimate Brain Games	2006
Ultimate Card Games	2006
Ultimate Pocket Games	2006
Vandal Hearts	2006
World of Mana	2006
Worms: Open Warfare	17. März
WWE	März

DEZEMBER GAME BOY

Alien Hominid	2. Dez.
Big Mutha Truckers	2. Dez.
Cocoto Kart Racer	16. Dez.
Disney's Kim Possible 2	Dez.
Dogz 2005	8. Dez.
Dynasty Warriors Advance	2. Dez.
Ford Racing 3	2. Dez.
Racing Fever	16. Dez.
Snoods on Vacation	2. Dez.
Street Racing Syndicate	16. Dez.
Trollz: Hair Affair	8. Dez.

JANUAR

2 Games in 1: Findet Nemo + Die Unglaublichen	Jan.
2 Games in 1: SpongeBob Der Film + SpongeBob Schlacht um B. B.	Jan.
2 Games in 1: Quad ATV + Monster Trucks	Jan.
3 Games in 1: Bowling + Paintball + Dodgeball	Jan.
2 Games in 1: Looney Tunes: Acme Antics + Dizzy Driving	Jan.
2 Games in 1: Golden Nugget Casino + Texas Hold 'em Poker!	Jan.
Brick 'em all	Jan.
Funny Cards	Jan.
Kong: King of Atlantis	Jan.
Namco Museum 50. Anniversary Arcade Collection	Jan. / Feb.
Top Spin 2	Jan.

FEBRUAR

3 Games in 1: Darts + Shuffle Bowling + Skiball	10. Feb.
Dora The Explorer	Feb.
Power Rangers Space …	Feb.
Spongebob …: Unite	17. Feb.
Tak: Die große Juju-Jagd	17. Feb.
Wario Ware Twisted!	24. Feb.

2006

Advance Guardian Heroes	2006
Final Fantasy IV	2006
Hello Kitty: Der große Party-Spaß	2006
Metal Slug	2006
Postman Pat	17. März
Scrabble Scramble	2006
Riviera: The Promised Land	2006
Tales of Phantasia	31. März

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	NEU	FIFA 06	1
2	NEU	WWE: Day of Reckoning 2	1
3	4	Mario Party 6	7
4	WE	Mario Party 5 (Pl.Choice)	7
5	5	Super Smash Bros. Melee (Pl. Choice)	37
6	NEU	Prince of Persia: Warrior Within	1
7	NEU	Sonic Gems Collection	1
8	2	Donkey Konga + Controller	12
9	3	Super Mario Sunshine (Pl. Choice)	13
10	NEU	Geist	1

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	–	Nintendogs Labrador & Friends	1
2	–	Nintendogs Dachshund & Friends	1
3	–	Nintendogs Chihuahua & Friends	1
4	–	Advance Wars: Dual Strike	1
5	–	FIFA 06	1

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	–	FIFA 06	1
2	–	Pokémon Smaragd	1
3	WE	Madagascar	2

Die kleinen Welpen haben zumindest die DS-Charts fest in ihren Pfoten, während knapp ein Jahr vor der WM auf dem GameCube und GBA mit *FIFA 06* ordentlich gebolzt wird. *Pokémon* belegt auf dem Game Boy Advance nur einen zweiten Rang, knapp hinter den Fußball-Recken.

LESER-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			SYSTEM	MONAT
1	NEU	Nintendogs	DS	1
2	1	Super Mario 64	DS	3
3	2	Another Code: Doppelte Erinnerung	DS	3
4	3	Resident Evil 4	GC	3
5	9	Metroid Prime 2: Echoes	GC	12
6	4	Wario Ware Touched!	DS	3
7	6	The Legend of Zelda: Wind Waker	GC	31
8	8	Super Smash Bros. Melee	GC	30
9	7	Tales of Symphonia	GC	8
10	NEU	WWE: Day of Reckoning 2	GC	1

Auch bei euch stehen die kleinen Hundewelpen ganz oben – kein Wunder bei den treuen Augen! *Zelda* und *Smash Bros. Melee* sind über 30 Monate in den Charts vertreten.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

007: Liebesgrüße aus Moskau
Die Versoftung des zweiten Bond-Films ist grandios.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament …	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster …	THQ	05/03	40%
Die Unglaublichen	THQ	01/05	68%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle …	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles …	EA	03/04	85%
James Bond 007: Liebes…	EA	12/05	86%
King Arthur	Konami	01/05	76%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
MegaMan Network Trans…	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien …	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the …	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum …	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spartan: Total Warrior	Sega	11/05	81%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Fox Assault	Nintendo	05/05	77%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
The Incredible Hulk: U.D.	Vivendi	11/05	83%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Ultimate Spider-Man	Activision	12/05	80%
Universal Studios: Theme …	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

PoP: Warrior Within
Fantastisches Action-Adventure mit bombastischer Präsentation

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman Begins	EA	08/05	76%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Disney's Winnie Puuh	Ubisoft	05/05	67%
Dragon's Lair 3D: Special …	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness: S.R.	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Gefangene …	EA	08/04	74%
Harry Potter u. d. Kammer …	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein …	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Killer 7	Capcom	08/05	86%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin …	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands …	Ubisoft	04/04	91%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Resident Evil 4	Capcom	04/05	95%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow …	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der …	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte …	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for …	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of …	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of …	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	05/05	65%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	Ubisoft	05/05	91%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's …	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

Mario Superstar Baseball
Vor allem mit zwei Spielern eine Heidengaudi

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 06	EA	10/05	89%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
Mario Superstar Baseball	Nintendo	12/05	80%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Live 2006	EA	11/05	87%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA Street V3	EA	04/05	85%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 06	EA	10/05	88%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	06/05	75%
Godzilla: Destroy all …	Atari	12/02	71%
Marvel Nemesis: Rise of …	EA	11/05	60%
Mortal Kombat: Deadly …	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

TimeSplitters 2
Immer noch einer der besten Mehrspieler-Shooter!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Geist	Nintendo	11/05	79%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im …	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
James Bond 007: Alles oder …	EA	03/04	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: European Assault	EA	07/05	84%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next …	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II …	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
TimeSplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	05/05	80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

Mario Smash Football
Irrwitziges Gebolze mit der coolen Mario-Sippe.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA 06	EA	10/05	89%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
FIFA Street	EA	04/05	70%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
Mario Smash Football	Nintendo	12/05	85%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
UEFA C. League 2004-2005	EA	04/05	87%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

LEGO Star Wars
Spannende Machtspiele mit Legosteinen – genial!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animaniacs	Flashpoint	07/05	65%
Billy Hatcher and the …	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn …	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	Eidos	12/05	82%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	Activision	04/05	74%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Madagascar	Activision	08/05	77%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Robots	Vivendi	05/05	71%
Scooby-Doo! Fluch der …	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Gems Collection	Sega	12/05	65%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Tak und der Stab der Träume	THQ	04/05	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in …	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Dancing Stage Mario Mix	Nintendo	11/05	85%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Donkey Konga 2	Nintendo	06/05	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
MC GROOVZ danceCRAZE	MadCatz	09/05	40%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware, Inc. - Mega...	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate…	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX On Tour	EA	11/05	90%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's American Waste…	Activision	12/05	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen.

Super Mario Sunshine
Genau das richtige Spiel für lange Winterabende

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Das dritte Zeitalter	EA	12/04	83%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter und der …	EA	08/04	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder …	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for …	THQ	04/04	70%
Spyro: Enter The Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

Crazy Taxi
Gelungenes Arcade-Rennspiel mit hohem Spaßfaktor

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro …	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Crash Tag Team Racing	Vivendi	12/05	81%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath …	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
Street Racing Syndicate	Nintendo	05/05	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning 2
Liefert ein verbessertes Gameplay und bombastische Präsentation

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE: Day of Reckoning 2	THQ	10/05	88%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

Pokémon XD: Der dunkle Sturm
Was hat es nur mit den dunklen Pokémon auf sich?

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Baten Kaitos	Nintendo	05/05	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte …	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo	12/05	89%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
X-Men Legends II: Rise of …	Activision	12/05	84%
Yu-Gi-Oh! Königreich …	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims 2	EA	12/05	83%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Fight Night Round 2	EA	05/05	85%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE

Fire Emblem: Path of Radiance
Die neue Referenz unter den Strategiespielen

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	12/05	90%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GBA:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart …	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokémon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene …	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of …	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Mario Power Tennis	Nintendo	12/05	89%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Nanostray	THQ	11/05	81%
Retro Atari Collection	Atari	05/05	70%
Space Invaders Revolution	Atari	09/05	62%
SW Episode III : Revenge …	Ubisoft	06/05	70%
Ultimate Spider-Man	Activision	12/05	83%
ACTION-ADVENTURE			
Another Code: Doppelte …	Nintendo	07/05	85%
Castlevania: Dawn of …	Konami	10/05	87%
Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	08/05	74%
EGO-SHOOTER			
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	08/05	74%
GESCHICKLICHKEIT			
Bomberman DS	Ubisoft	08/05	90%
Meteos	Nintendo	10/05	90%
Pac'n Roll	Nintendo	12/05	75%
Pac Pix	Nintendo	07/05	80%
Ping Pals	THQ	02/05	27%
Pokémon Dash	Nintendo	02/05	65%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Yoshi's Touch & Go	Nintendo	06/05	77%
Wario Ware Touched	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
JUMP & RUN			
Animaniacs: Lights …	Flashpoint	11/05	59%
Kirby: Power Paintbrush	Nintendo	12/05	90%
Madagascar	Activision	09/05	68%
Robots	Vivendi Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Sonic Rush	Sega	12/05	87%
Spyro: Shadow Legacy	Vivendi	12/05	70%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
Teenage Mutant Ninja T. 3	Konami	12/05	69%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
Mario Kart DS	Nintendo	12/05	94%
NfS Underground 2	EA	07/05	74%
Ridge Racer DS	Nintendo	07/05	80%
SIMULATION			
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
Lost in Blue	Konami	12/05	79%
Mr. Driller	Namco	02/05	60%
Nintendogs	Nintendo	10/05	85%
SPORT			
FIFA 06	EA	12/05	77%
Madden NFL 06	EA	10/05	73%
Nintendo Touch Golf …	Nintendo	12/05	80%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%
STRATEGIE			
Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	10/05	90%
Yu-Gi-Oh! Nightmare …	Konami	12/05	79%
Zoo Tycoon	THQ	11/05	78%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
35, REDAKTIONSDIREKTOR

… findet es schade, dass es *Zelda: Twilight Princess* nicht unter den Weihnachtsbaum geschafft hat. Aber dafür wird 2006 ein grandioses Jahr für Nintendo-Fans.

FABIAN SLUGA
25, LEITENDER REDAKTEUR

… bleibt jetzt doch in seiner alten Wohnung. Eine kleine Umgestaltung kann Wunder wirken. Die zwei neuen Katzen freuen sich auch über die neuen Möbel.

UDO CRNJAK
27, REDAKTEUR

… fragt sich, wann René endlich bereit ist, eine Packung bei *Street Fighter III: Third Strike* abzuholen. Den Berg kommt man nämlich auch ohne Talent runter.

HEINRICH LENHARDT
40, USA-KORRESPONDENT

… betreibt seine Routenplanung bei Besuchen der Außenwelt jetzt nur noch unter Berücksichtigung DS-kompatibler Wi-Fi-Hotspots.

SASCHA DOWIDAT
29, FREIER MITARBEITER

… erwägt die Anschaffung eines *Dance Dance Revolution*-Automaten. Abgesehen vom horrenden Preis – wie bekommt man so ein Ding in den vierten Stock?

YVES NAWROTH
21, REDAKTIONSASSISTENT

… genießt als Greuther-Fürth-Fan noch jedes Spiel seines Vereins, bis ihm die Winterpause sechs Wochen lang unfreiwillig mehr Freizeit beschert.

LARS KROMAT
32, LAYOUT

… hat definitiv keine Lust, hier etwas reinzuschreiben. Nun füllt er diesen Kasten also mit einem völlig belanglosen Text und hofft, dass es niemand merkt. Frohes Fest!

FLORIAN HANNICH
22, LAYOUT

… sieht eine Welt in einem Körnchen Sand und einen Himmel in der wilden Blume, greif das Unendliche mit deiner Hand und fühle Ewigkeit in einer Stunde. (W. Blake)

RENÉ WEINBERG
24, LAYOUT

… *SSX*-Highscore-Gott, belächelt Udos (Crunchynut) neue Skaterschuhe. Dabei kann der Trittbrettfahrer nicht mal anständig auf einem Brett stehen.

REDAKTIONSVERHÖR

Hira, 30

Sag mal, Hira, wer ist eigentlich „Tobias Zellerhoff"?
Gute Frage – hier im Haus kennen nur wenige meinen bürgerlichen Namen und fast alle Kollegen und Freunde sprechen mich mit meinem Spitznamen „Hira" an. Als ich bei Computec Media anfing, habe ich mich jedem mit meinem Spitznamen vorgestellt. Ihr könnt euch denken, daß dies zu Beginn für viel Verwirrung und Stirnrunzeln gesorgt hat.

Was machst du als Bildbearbeiter?
Bilder bearbeiten! Alle Bilder, die im Heft erscheinen, wurden vorher von mir für den Druck optimiert und ins CMYK-Druckformat umgewandelt. Wenn ein Bild beispielsweise zu dunkel ist, wird es von mir so weit aufgehellt, dass der Leser auch etwas darauf erkennt. Der eine oder andere Kollege behauptet, dass mein Job auch von einem „dressierten Affen" erledigt werden könnte. Nur gut, dass sich noch keine Affen gefunden haben, die diese Arbeit für mein Gehalt machen würden.

Was macht ein „dressierter Affe", wenn er nicht arbeiten muss?
Zocken, zocken und noch mehr zocken – zurzeit spiele ich *World of Warcraft* (PC) und gelegentlich den Retroklassiker *Streetfighter II* auf dem SNES. Leider zeigt mir Udo allzu oft, wer der wahre Meister dieses Spiels ist. Grrrrr …

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

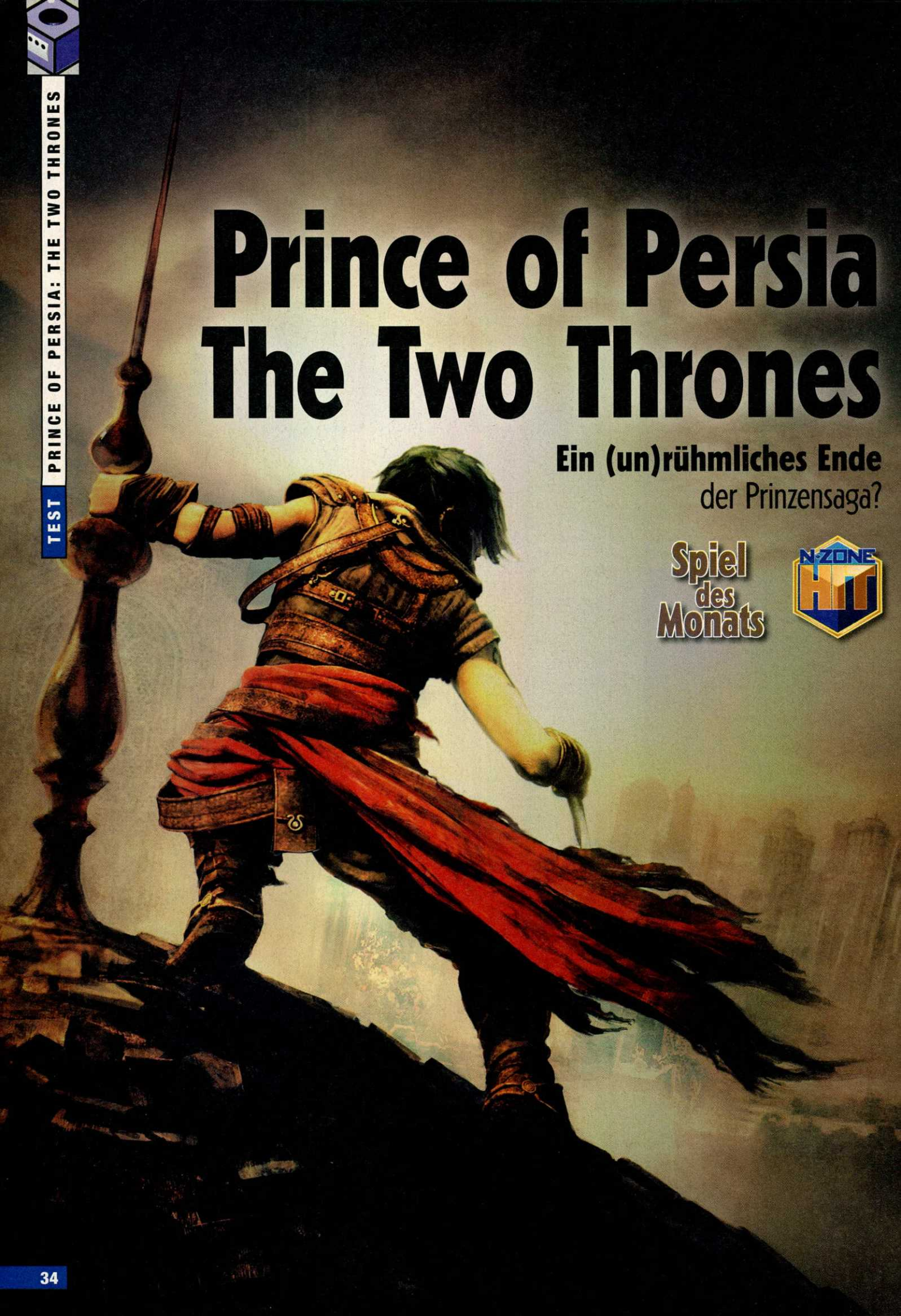
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

Prince of Persia The Two Thrones

Ein (un)rühmliches Ende der Prinzensaga?

Spiel des Monats

N-ZONE HIT



UNFAIRER BOSSKAMPF Dieser Fight verlangt selbst guten Spielern alles ab.

ABWECHSLUNGSREICH Die Wagenrennen sind spektakulär und lockern das Spiel auf.

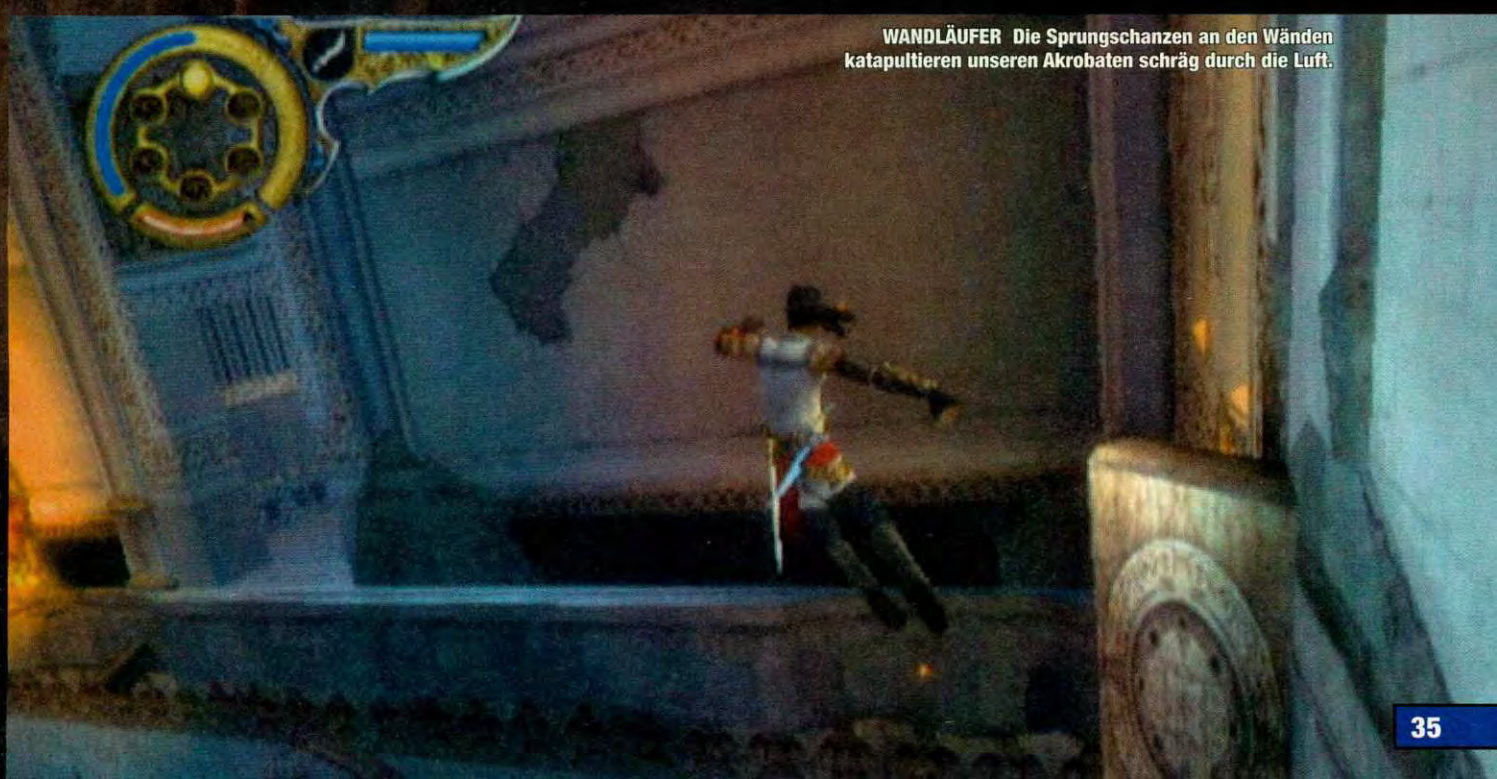
Sieben verflixte Jahre war der Prinz unterwegs – und während dieser ereignisreichen Zeit musste er viele Abenteuer bestehen. Im dritten und letzten Teil der Serie kehrt er nun endlich heim nach Babylon, um dort Ruhe und Frieden zu finden. An seiner Seite Kaileena, die Herrscherin der Zeit, mit der er im Vorgängerspiel *Warrior Within* noch die Klingen kreuzte. Doch der Empfang in Persien ist keineswegs herzlich: Bevor die beiden begreifen, dass in der Heimatstadt des Prinzen Krieg herrscht, ist ihr Boot auch schon versenkt. Als der Prinz am Ufer erwacht, sieht er gerade noch, wie Kaileena in Richtung Palast verschleppt wird. Ohne zu überlegen macht er sich auf, um sie zu retten – koste es, was es wolle.

NEUE MOVES BRAUCHT DER PRINZ

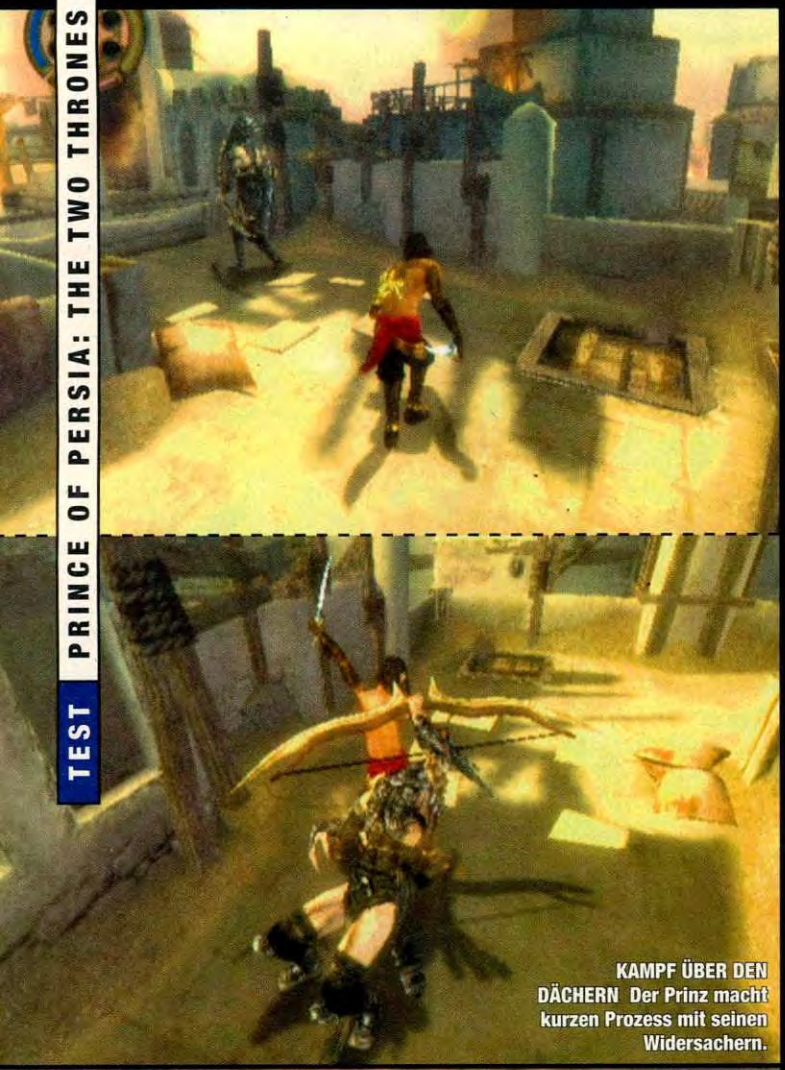
Der Weg zum Palast ist angelegt wie ein einziges großes Tutorial, in dem Grundlagen und Feinheiten der Akrobatik, aber auch Kampftechniken vermittelt werden. Ein geradezu unverzichtbares Feature für Neulinge, da der Prinz über ein enormes Bewegungsrepertoire und noch mehr wirkungsvolle Kampfkombinationen verfügt. Aber auch erfahrene *Prince of Persia*-Spieler sollten beim Gedanken an ein umfangreiches, zeitraubendes und in die Story eingebettetes Tutorial nicht die Nase rümpfen. Zum einen macht die Auffrischung durchaus Sinn und erleichtert die anstehenden Aufgaben, zum anderen gibt es auch wieder zahlreiche neue Moves, die erst erlernt werden wollen. Alles in allem sind die anstehenden Geschicklichkeitsprüfungen zwar oft recht herausfordernd, die Anwendung der Prinzenfähigkeiten geht aber wie bei den anderen Teilen der Serie einfach von der Hand. Damit man die unzähligen Kampf-Combos nicht alle auswendig lernen muss, kann man jederzeit über das Pausemenü eine Combo-Liste aufrufen, in der man in Ruhe nach besonders wirkungsvollen Attacken suchen kann. Die Ausführung der Angriffs-Moves mithilfe des im Vergleich zum Vorgänger überarbeiteten Free-Form-Fighting-Systems ist ebenfalls leicht zugänglich und recht einfach.

DER TOD KOMMT VON OBEN ... ODER VON HINTEN

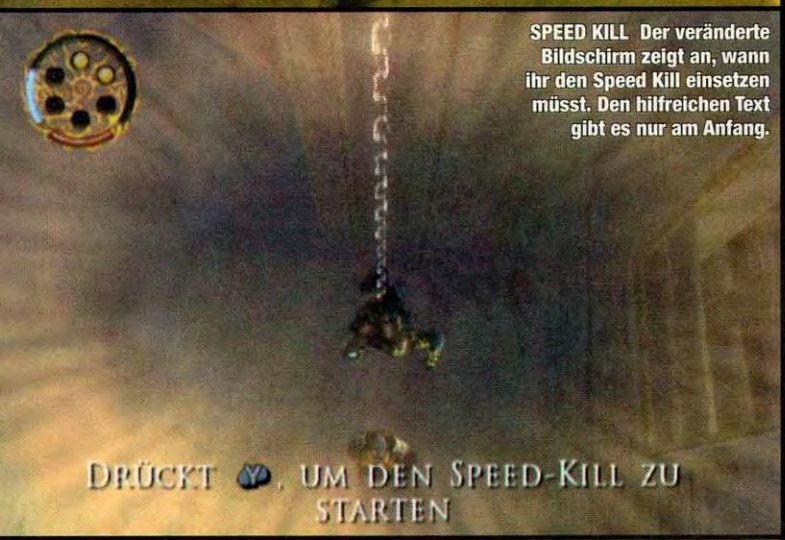
Eine Sache, an die man sich definitiv erst gewöhnen muss, sind die neuen Speed Kills. Der Prinz hat nämlich jetzt die Fähigkeit, sich an Gegner anzuschleichen, um sie je nach Situation mit einem oder mehreren gezielten Angriffen aus dem Hinterhalt kurz und schmerzhaft auszuschalten. Die Alternative dazu sind nicht selten zermürbende Kämpfe mit mehreren Gegnern, die sich im Normalfall schlecht auf die Gesundheit des Helden auswirken. Die Ausführung der Speed Kills ist prinzipiell ganz einfach und erfordert lediglich das blitzschnelle Drücken der Viereckstaste zum richtigen Zeitpunkt. Wann dieser gekommen ist, verrät euch das Spiel durch eine kurze Slow-Motion-Sequenz. Versaut man das Timing, muss man sich auf einen nervenaufreibenden Kampf einstellen. Alternativ besteht noch die Möglichkeit,



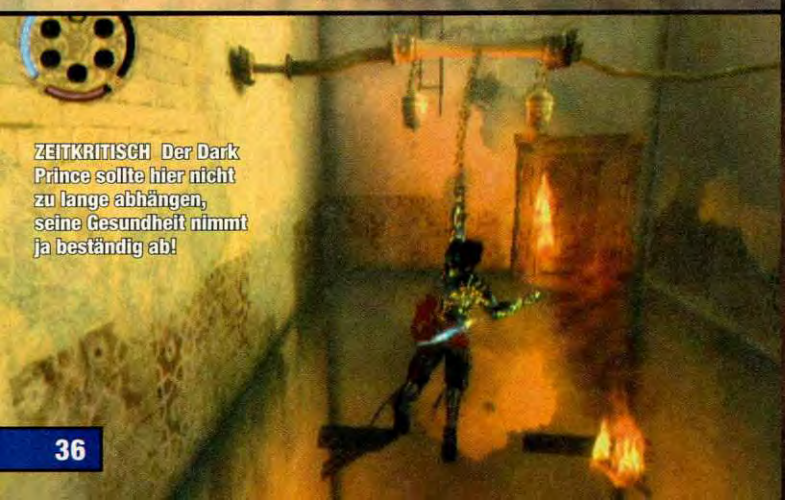
WANDLÄUFER Die Sprungschanzen an den Wänden katapultieren unseren Akrobaten schräg durch die Luft.



KAMPF ÜBER DEN DÄCHERN Der Prinz macht kurzen Prozess mit seinen Widersachern.



SPEED KILL Der veränderte Bildschirm zeigt an, wann ihr den Speed Kill einsetzen müsst. Den hilfreichen Text gibt es nur am Anfang.



ZEITKRITISCH Der Dark Prince sollte hier nicht zu lange abhängen, seine Gesundheit nimmt ja beständig ab!

einen Zeitsandbehälter zu opfern, um die Zeit zurückzudrehen und den Speed Kill nochmal von vorne zu beginnen.

ZWEI PRINZEN, EINE STORY

Wie Fans durch diverse Vorschauberichte in N-ZONE wissen dürften, kontrolliert man in *The Two Thrones* zwei Charaktere: den „guten" hellen und den rücksichtslosen dunklen Prinzen. Letzterer hat seinen ersten Auftritt, nachdem der Prinz Kaileenas Entführer im Palast gestellt hat und durch den Sand der Zeit entscheidend verändert wurde. An vorgegebenen Stellen im Spiel verwandelt sich der Held dann selbst in ein fieses Sandmonster, das Gegner mit einer messerscharfen Kette in Sekundenschnelle in Einzelteile zerlegt. Diese übermenschliche Stärke hat aber auch ihren Preis: der dunkle Prinz ist auf die ständige Zufuhr von Zeitsand angewiesen, um zu überleben. Glücklicherweise findet man diesen praktisch an jeder Ecke – bei erledigten Gegnern, in Kisten oder auch anderen zerstörbaren Objekten. Die oben erwähnte Kette hat aber nicht nur destruktive Eigenschaften, sie ermöglicht es dem dunklen Prinzen auch, ausgefallene akrobatische Tricks auszuführen. Auch die Speed Kills funktionieren etwas anders: Hier ist schnelles Hämmern auf die Dreiecktaste gefragt.

Die Rückverwandlung in den hellen Prinzen erfolgt dann durch den Kontakt mit Wasser – natürlich keinesfalls zufällig, sondern ebenfalls an festgelegten Stellen im Laufe des sehr linearen Abenteuers.

AUF SAND GEBAUT?

Natürlich spielt der vielseitige Sand der Zeit auch im dritten und vorerst letzten Teil der Serie eine wichtige Rolle. Im Laufe des Abenteuers lernt der Prinz neben dem oben angesprochenen Zurückdrehen der Zeit weitere wertvolle Tricks, um die immer anspruchsvoller werdenden Herausforderungen bestehen zu können. Extrem nützlich beim Umgehen von Fallen ist der Zeitlupenmodus, ohne den viele spätere Aufgaben praktisch unlösbar sind. Nur in Kämpfen finden die Sandwinde und der Sandsturm Anwendung, mit denen mehrere Gegner auf einmal lahm gelegt werden können. Wie oft man den Zeitsand verwenden kann, hängt von der Anzahl der verfügbaren Sandbehälter ab, die man sich ebenfalls erst im Verlauf des Spiels erspielen muss.

Wie schon erwähnt, empfiehlt es sich, die Sandtanks immer gut gefüllt zu halten. Man weiß ja nie, wann die nächste ausufernde Geschicklichkeitspassage oder der nächste Bosskampf kommen. Prinzipiell lassen sich Frustmomente so weitestgehend vermeiden, zumal Speicher- und Rücksetzpunkte in der Regel gut gesetzt sind und es nur recht wenig nervige Trial&Error-Passagen gibt. Lediglich der eine oder andere Bosskampf wird selbst bei erfahrenen Spielern schon auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad für ein paar graue Haare sorgen.

GUTE TECHNIK MIT KLEINEN FEHLERN

Die Grafik läuft weitgehend flüssig ab. Sie sieht – wie bereits in den Vorgängern – sehr gut aus und bietet feine Animationen und tolle Lichteffekte. Ein Lob haben sich Level-Designer und -Gestalter verdient. Das sagenhafte Babylon mitsamt Turm und Hängenden Gärten sieht so aus, wie man es sich vorstellen würde. Etwas Feinschliff hätten hingegen die Charaktermodelle noch verdient. Das Niveau des ersten Teils wird wie schon bei *Warrior Within* nicht ganz erreicht.

Gab es im Vorgänger noch guten, harten Metal als Sound-Untermalung, ist die Musik in *The Two Thrones* nun wieder ein wenig traditioneller, orchestraler und nicht mehr ganz so aggressiv. Eine durchgehende Musikbegleitung gibt es übrigens nicht, lediglich in Kämpfen gibt's ordentlich was auf die Ohren. Was die Sprachausgabe angeht, wurde wiederum David Nathan (die deutsche Stimme von Johnny Depp) für die Rolle des Prinzen verpflichtet, der unablässig Selbstgespräche mit seinem anderen Ich führt. Dies sorgt für eine stimmungsvolle Atmosphäre. Für Fans der Vorgänger ist der dritte Serienteil trotz niedrigem Wiederspielwert ohnehin Pflicht.

WOLFGANG FISCHER

Ein würdiger Abschluss der Trilogie!

Wir haben für euch alle drei Prinzenabenteuer im Detail verglichen!

POP: THE TWO THRONES

STEUERUNG ★★★★★

Die Steuerung ist ebenso gelungen wie in den Vorgängern. Geschicklichkeitsübungen und Kämpfe gehen leicht von der Hand

Zugänglichkeit: Wer die Vorgänger kennt, kommt sofort zurecht. Neulinge freuen sich über das gute Tutorial

Klettern: Akrobatik- und Geschicklichkeitsaufgaben lassen sich problemlos und präzise ausführen.

Kämpfen: Das Kampfsystem baut auf das Free-Form-Fighting-Systems des Vorgängers auf. Die Zahl an verfügbaren Moves ist enorm. Vor allem als Dark Prince macht das Kämpfen viel Spaß.

Rätsel: Etwas mehr Denkaufgaben als beim Vorgänger Warrior Within. Herausfordernd, mit etwas Nachdenken aber leicht zu lösen.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★½

Teil 3 der Prinzensaga wird auch Könner mindestens 10 Stunden beschäftigen. Höhere Schwierigkeitsgrade schrauben die Spielzeit nach oben.

Wiederspielwert: Relativ gering. Wie bei Teil 2 gibt es lediglich freischaltbare Boni (Artworks, Videos etc.) und zusätzliche Schwierigkeitsgrade.

GRAFIK & SOUND ★★★★½

Sehr gute Animationen, erstklassig designte Levels, perfekt inszenierte Action- und Akrobatiksequenzen. Wie die Vorgänger leider nicht immer ruckelfrei.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Nein

Soundeffekte: Sehr gut. Wie beim zweiten Teil wird der Prinz von David Nathan (Stimme von Johnny Depp) gesprochen.

Musik: Sehr guter Soundtrack, der nur bei den Kämpfen läuft.

MOTIVATIONSKURVE

1 Der Anfang beginnt etwas träge, man will aber wissen, wie es weitergeht.

2 Im Palast erwartet euch der erste Höhepunkt, jetzt tritt der dunkle Prinz auf

3 Gleichbleibend hohes Niveau. Das zweite Streitwagenrennen ist gigantisch.

4 Der letzte Bosskampf ist genial, aber auch sehr schwer.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

POP: WARRIOR WITHIN

STEUERUNG ★★★★★

Auch im zweiten Teil ist die Steuerung fantastisch. Zudem ist sie beim Kämpfen umfangreicher.

Zugänglichkeit: Wer den ersten Teil kennt, ist bei Warrior Within nach wenigen Minuten im Spiel.

Klettern: Dank der genialen Steuerung lassen sich alle Bewegungen kinderleicht ausführen.

Kämpfen: Der zweite Teil bietet deutlich überarbeitete Angriffsmöglichkeiten. Durch wesentlich mehr Moves sind die Kämpfe fairer und es macht noch mehr Spaß, die Feinde zu vernichten.

Rätsel: Beim zweiten Teil gibt es etwas weniger Rätsel als beim ersten. Man legte mehr Wert auf Action und Klettern. Das Verhältnis ist dennoch ausgeglichen.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★½

Der Spielspaß beim ersten Durchspielen ist enorm. Für den zweiten Teil solltet ihr ca. 15 Stunden (je nach Können und Schwierigkeitsgrad) einplanen.

Wiederspielwert: Gering. Es gibt zwar drei Schwierigkeitsgrade und einige freispielbare Goodies (Artworks), das reicht aber nicht aus.

GRAFIK & SOUND ★★★★½

Fantastisch. Das wesentlich düstere Setting wird grandios dargestellt. Neben den tollen Lichteffekten sind es vor allem die Animationen, die begeistern.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Nein

Soundeffekte: Satt. Die deutschen Synchronstimmen von Johnny Depp und Monica Bellucci liefern astreine Arbeit ab.

Musik: Coole Rockmusik, die absolut perfekt zum Geschehen passt.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die Vielfalt an Moves lädt dazu ein, alle Angriffe auszuprobieren. Klasse Einstieg!

2 Der wiederholte Besuch von Levels nervt, die Motivation flacht etwas ab.

3 Der Schwierigkeitsgrad steigt an, die Geschichte wird immer spannender.

4 Die Stimmung ist auf dem Höhepunkt. Man fiebert dem Abspann entgegen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

POP: THE SANDS OF TIME

STEUERUNG ★★★★★

Die intuitiven Kontrollen sind schnell erlernt und narrensicher einsetzbar. Besser geht's kaum.

Zugänglichkeit: Neue Moves werden erklärt und gehen sofort in Fleisch und Blut über.

Klettern: Die Steuerung ist präzise und alle Kletterpassagen sind perfekt zu meistern.

Kämpfen: Das Kampfsystem hat Schwächen, wenn euch mehrere Feinde angreifen. Gelegentlich verliert man aufgrund der etwas hektischen Kamera die Übersicht.

Rätsel: Die Rätsel sind logisch aufgebaut und lockern das Geschehen angenehm auf. Zur Not können sie aber auch durch Ausprobieren gelöst werden.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★½

Auch wenn jede Minute ein Genuss ist, hätten es noch ein paar Levels mehr sein dürfen. Knapp zehn Stunden Spielzeit ist etwas mau.

Wiederspielwert: Nach dem Durchspielen ist die Luft raus. Wenigstens kann man den ersten Serienteil freispielen, der den PC-Ursprung der Reihe aufzeigt.

GRAFIK & SOUND ★★★★½

Die Darstellung der Kulissen ist ein Traum, die Lichteffekte sehr hübsch und die Animationen wunderbar. Außerdem läuft das Spiel ruckelfrei!

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Nein

Soundeffekte: Generell ist der Sound etwas blass. Die englischen Sprecher machen ihren Job dagegen sehr gut.

Musik: Die hübschen Kompositionen kommen leider nur selten zum Einsatz.

MOTIVATIONSKURVE

1 Auch hier sind die spielerischen Möglichkeiten schon am Anfang vielfältig.

2 Die Laune sinkt bei den frustigen Kämpfen. Doch was kommt als Nächstes?

3 Der Spieler ist auf den Ausgang der spannenden Story gespannt.

4 Wie beim zweiten Teil ist auch beim Erstling das Ende exzellent gelungen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Sämtliche Prinzen-Abenteuer sind auf einem extrem hohen Niveau. Hier einen eindeutigen Sieger auszumachen, fällt schwer. Allerdings war der erste Teil der am besten ausbalancierte und er hat den Bonus, das Prince-of-Persia-Gameplay auf hervorragende Art und Weise in 3D eingeführt zu haben. Der dritte Teil kann das Niveau der Vorgänger halten und bietet genug Neues, damit einen das Gameplay nicht langweilt.

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
hat keine Zeit zum Sandburgbauen.

Respekt! *The Two Thrones* ist ein gelungener, stimmiger Abschluss für eine Action-Adventure-Trilogie, die wirklich in keiner Sammlung fehlen sollte. Sowohl Fans der Vorgänger als auch Neulinge werden sich der tollen Mischung aus Rätseln, Geschicklichkeitsaufgaben und Kämpfen nicht entziehen können.

MEIN FAZIT SUPER

Christoph Kraus
kraxelt Wände entlang.

Trotz kleinerer technischer Defizite und ein paar unfairer Stellen kann Ubisofts Prinz erneut begeistern. Die Stimmung wird hervorragend eingefangen und auch spielerisch zeigt die Serie keine Abnutzungserscheinungen. Leider endet mit Teil 3 die GameCube-Trilogie. Ich hoffe auf eine revolutionäre Fortsetzung!

TEST

PRINCE OF PERSIA 3

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **8. Dezember**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ **Geniale Atmosphäre**
⊕ **Abwechslungsreiche Herausforderungen**
⊕ **Zwei unterschiedliche Spielfiguren**
⊖ **Stellenweise rucklige Darstellung**

CONTROLLER CHECK STANDARD

Intelligente, aber umfangreiche Steuerung, die Anfänger definitiv überfordert.

STEUERUNG **87%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
87%	88%	– %	**90%**

Der Prinz kann's immer noch – auch das dritte Spiel der Serie ist wieder ein echtes Highlight!

GUN

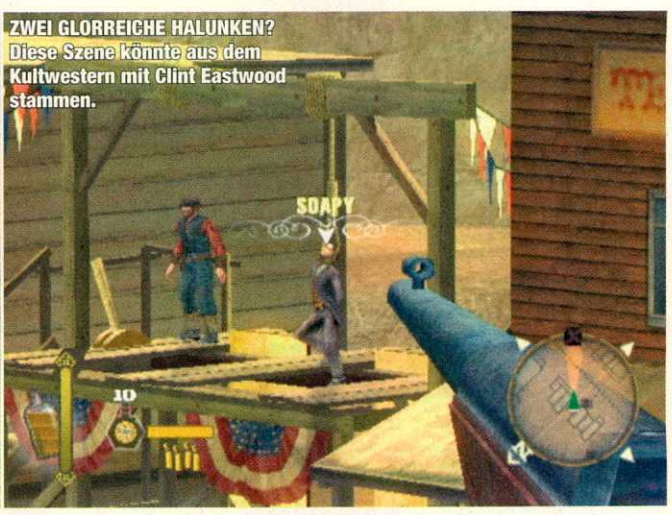
ESKORTE Die Aufgaben mit Kutschen sind besonders spektakulär inszeniert.

GTA mit Gäulen und Revolvern – die Tony-Hawk-Macher **begeistern auch ohne Skateboard.**

Bekannt ist die Softwareschmiede Neversoft mit Hauptsitz in Kalifornien vor allem für den Urvater aller Trendsport-Titel: die *Tony Hawk*-Reihe. Neben dem alljährlichen Update dieses Zugpferds betreten die Jungs dieses Jahr mit *GUN* absolutes Neuland und bringen den Wilden Westen ins heimische Wohnzimmer.

Die filmreife Story handelt vom jungen Colton White, dessen Vater ihm kurz vor seinem unfreiwilligen Ableben eröffnet, nicht sein leiblicher Vater zu sein. Das unzähmbare Verlangen, den Tod seines Ziehvaters zu rächen und Licht ins Dunkel seiner Vergangenheit zu bringen, treibt Colton in sein episches Abenteuer. Zart besaitete Gemüter seien hiermit gewarnt: Auch wenn die malerische Grafik und die wunderbare Atmosphäre den Eindruck einer Wildwest-Idylle erwecken, geht's doch heftig zur Sache. Dies gilt sowohl für die

GEFÄHRLICH Nicht nur vor Schurken müsst ihr euch im Wilden Westen in Acht nehmen.



ZWEI GLORREICHE HALUNKEN? Diese Szene könnte aus dem Kultwestern mit Clint Eastwood stammen.

FILMREIFE ACTION **Auf dem Dach einer fahrenden Kutsche wehrt ihr bei voller Geschwindigkeit Indianerangriffe ab.**

Story als auch für das Gameplay. Deutsche Spieler erhalten eine entschärfte Fassung von *GUN* – ein leicht verschmerzbarer Verlust, da es in *GUN* nicht um übertriebene Gewaltdarstellung geht, sondern darum, ein Wildwestabenteuer auf spielerisch hohem Niveau zu erleben.

ABWECHSLUNGSREICHE MISSIONEN

Das Abenteuer beginnt mit einem Jagdausflug, der zugleich als Tutorial fungiert. Nachdem ihr von Coltons Vater Ned in den Umgang mit Waffen eingewiesen wurdet, muss Colton diese Kenntnisse bei einem Überfall auch gleich zum Einsatz bringen. Anschließend erlernt er das Reiten und macht sich auf den Weg nach Dodge City, wo er bereits erste Nebenmissionen erfüllen kann und dadurch seine Finanzen und Statuswerte aufbessert. Das Geld investiert er bei Händlern in Schießeisen, andere Gegenstände oder mehr Lebensenergie. Um den Weg nach Em-

INFO **WAFFEN**

Argumente aus Blei

Was wäre ein Cowboy ohne coole Knarren? Natürlich ist auch der Held in *GUN* bestens für sein Abenteuer ausgestattet. Hier eine kleine Waffenkunde.

Colton verfügt über eine Primär-, eine Sekundär-, eine Wurf- und eine Nahkampfwaffe. Die Primärwaffen sind Revolver, die sich im Spielverlauf stets verbessern. Seine Sekundärwaffe ist entweder eine Schrotflinte, ein Gewehr oder Pfeil und Bogen. Mit diesen Waffen kann Colton dank Zoom sehr genau zielen, während er mit den Pistolen à la Max Payne in einen Zeitlupen-Modus wechseln kann und Gegnergruppen im Nu unschädlich macht. Besondere Treffer wie Waffenschüsse, bei denen man seinem Gegenüber das Schießeisen aus den Händen ballert, oder eine Kombo mit mehreren Treffern am Stück laden die Energieleiste für den Schnellziehen-Modus wieder auf. Kommt ein Gegner Colton zu nahe, genügt ein Griff zum Messer, um sich des Störenfrieds zu entledigen. Auch auf Wurfgeschosse greift Colton zurück: Whiskey-Bomben eignen sich hervorragend dazu, Gegnern einzuheizen, während Dynamit in erster Linie zum Weg-Freisprengen gedacht ist. Das Waffenarsenal des Helden besteht aus zahlreichen authentischen Waffen, wobei die Entwickler sich extra in die Wüste Nevadas begaben, um deren Klänge aufzunehmen und ins Spiel zu integrieren.

GUTES AUGE **Für weiter entfernte Gegner benutzt ihr das Zoom der Gewehre.**

DIE HARTE TOUR **Mit den stationären Waffen schaltet ihr eure Gegner im Handumdrehen aus.**

INFO NEBENMISSIONEN

Viel zu tun im Wilden Westen

Neben den normalen Story-Missionen erwarten Colton White in seinem Abenteuer eine Menge motivierender Nebenaufgaben

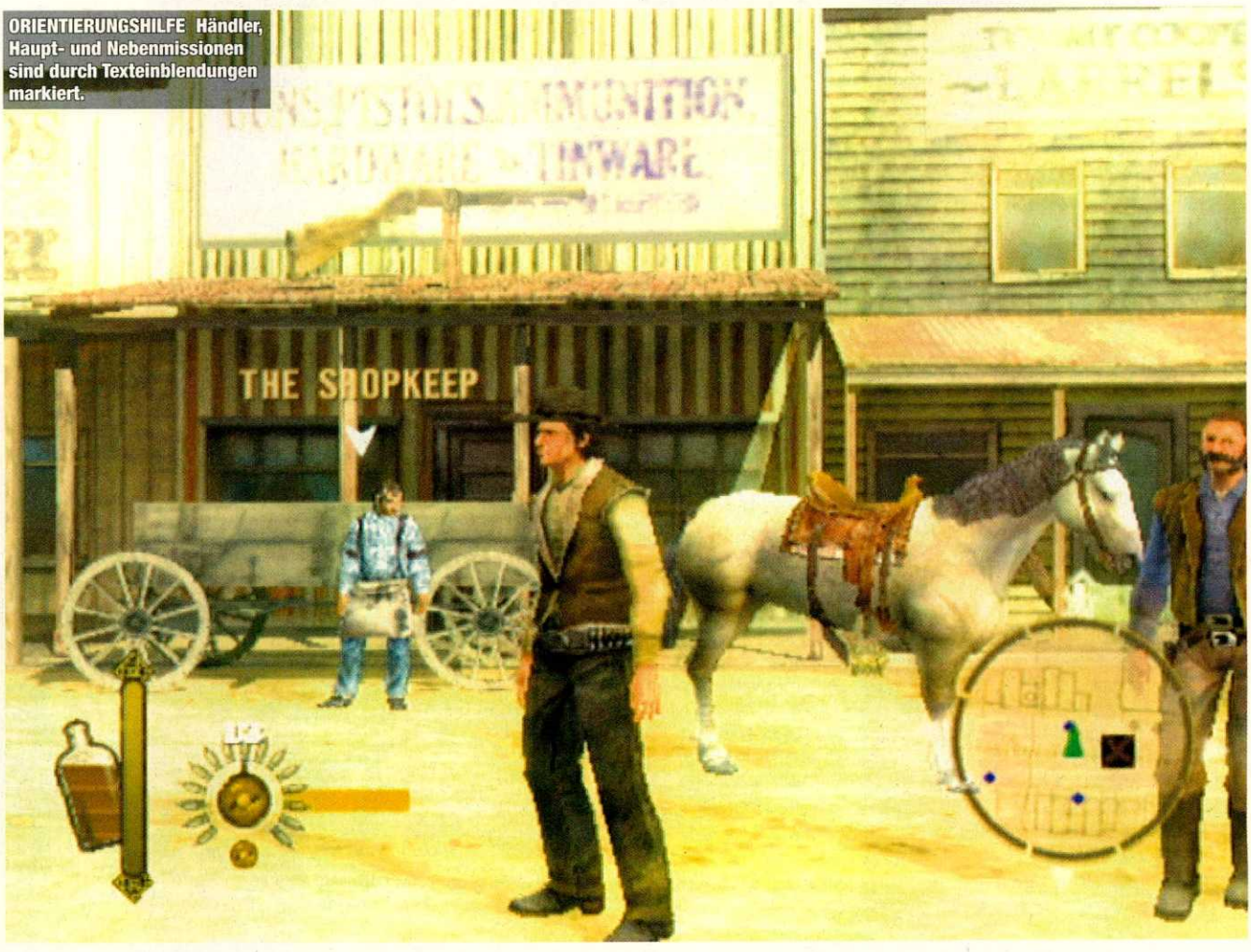
In besiedelten Gebieten habt ihr oft die Gelegenheit, Nebenmissionen zu erfüllen. Diese sind für das Vorankommen im Spiel zwar nicht grundlegend, sollten aber dennoch zumindest teilweise erledigt werden, um Coltons Statuswerte zu verbessern. Die verschiedenen Minispiele und Nebenmissionen haben wir für euch aufgelistet.

PONY EXPRESS: Hier erledigt ihr Botenjobs – wie einem hungrigen Bürger etwas zu Futtern besorgen, bevor dieser dem Hungertod erliegt.
RANCHARBEIT: Auf den Ranches erlebt ihr den Arbeitsalltag eines Cowboys, der hauptsächlich vom Viehtreiben geprägt ist.
KOPFGELD: Zahlreiche Schurken treiben im Wilden Westen ihr Unwesen. Colton kann sich ein paar Dollar extra verdienen, wenn er diese zur Strecke bringt.
GOLD SCHÜRFEN: Quer durch die gigantische Spielwelt ist Gold versteckt. Mit der Spitzhacke ausgerüstet, kann Colton damit sein Budget aufbessern.
POKER: In den Saloons lungern die zwielichtigsten Gestalten an den Spieltischen, die nur darauf warten, von Colton ausgenommen zu werden.
FRIEDEN WAHREN: Als Hilfssheriff greift ihr den örtlichen Gesetzeshütern unter die Arme und erfüllt sehr abwechslungsreiche Aufgaben.
Jagd: Für Pelze seltener Tiere findet Colton immer zahlungswillige Abnehmer. Zersiebte Pelze bringen ihm aber nur wenig Bares ein, da auch der Zustand der Beute zählt.
RETTUNG: In diesen Nebenmissionen kümmert sich Colton um Geiselnahmen, Banditen-Überfälle und andere Verbrechen.

KOPFGELDJÄGER In diesen Missionen bekommt ihr es mit dem übelsten Abschaum des Wilden Westens zu tun.

RANCHARBEIT Hier macht ihr den typischen Job eines Cowboys: Rinder durch die Gegend scheuchen.

GOLDJUNGE Mit der Spitzhacke, die es für ein paar Dollar beim Händler gibt, werdet ihr zu Schatzsuchern.



ORIENTIERUNGSHILFE Händler, Haupt- und Nebenmissionen sind durch Texteinblendungen markiert.

pire City zu öffnen, müsst ihr beispielsweise chinesische Arbeiter beim Brückenbau vor angreifenden Indianern beschützen und im Anschluss eine Kutsche eskortieren. Dabei sprengt ihr Felsen aus dem Weg, verteidigt während einer Reparatur die Stellung und wehrt auf dem Dach der Kutsche stehend in voller Fahrt Indianer ab. Aus der Gefangenschaft im Knast von Emipre City oder einem feindlichen Fort entkommt nicht durch Waffeneinsatz, sondern durch Schleichen. Zwischengegner wie der irre General Hollister oder Hoodoo Browns Deputees fordern euch zwischendurch immer wieder euer ganzes Können ab.

TREUER WEGBEGLEITER

Das Pferd ist neben seinen Waffen Coltons treuester Gefährte, da es zur Fortbewegung durch die weitläufigen Areale unverzichtbar ist. Außerdem kann es im Kampf eingesetzt werden, um feindlich gesinnte Pistoleros niederzutrampeln. Auf dem Rücken eures Kleppers benutzt ihr die Waffen wie gewohnt mit allen Funktionen inklusive des Schnellziehen-Modus. Eurem Gaul könnt ihr Feuern unterm Hintern machen, indem ihr ihm die Sporen gebt, was bei übertriebenem Einsatz allerdings zum frühzeitigen Ableben des Pferds führen kann.

GENIALE ATMOSPHÄRE

Die größtenteils traumhaften Umgebungen gäben wunderbare Fotomotive ab, einige Pässe durch Gebirge wirken hingegen etwas leb- und leblos. Ansonsten präsentiert sich *GUN* hervorragend und gibt keinerlei Grund zu Beanstandungen. Die Framerate bleibt weitgehend konstant und verschont den Spieler vor lästigen Rucklern. Nicht nur optisch, sondern auch akustisch wird der Spieler verwöhnt: Für die musikalische Untermalung waren der Soundtrack-Komponist Christopher Lennertz und das Northwest Symphonia Orchester zuständig. Auf eine deutsche Synchronisation der genialen Sprachausgabe wurde verzichtet – dank Untertiteln verpassen auch Spieler ohne Englischkenntnisse nichts vom Geschehen.

Auch wenn der Umfang mit mindestens zehn Spielzeit nicht wirklich überzeugen kann, sollte man *GUN* trotzdem eine Chance geben: Die packende Story, das Szenario im Wilden Westen und die saubere Technik bringen Abwechslung ins Genre und machen Neversofts Ausflug zum Hit.

THOMAS EDER

WEBB & RUDEABOUT Nachdem sich die beiden Deputys als hinterhältige Mörder entpuppen, macht Colton Ernst.

STILL & LEISE In einigen Missionen müsst ihr schleichen und den Bogen verwenden, um nicht aufzufallen.

DETAIL-CHECK GUN

Cowboys oder Gangster?

Als Vergleichstitel zu Activisions *GUN* kommt in erster Linie Konkurrenz aus dem eigenen Hause in Frage.

GUN

GAMEPLAY ★★★★½

Sehr abwechslungsreich mit verschiedenen Missionsarten. Der Fokus liegt auf actionreichen Schießereien.

Steuerung: Viele Befehle, aber kein überladenes Controllerlayout.

TECHNIK ★★★★½

GUN sieht größtenteils sehr gut aus und klingt darüber hinaus noch hervorragend.

Soundeffekte: Sprachausgabe und Effekte sind allesamt sehr gut.

Musik: Sehr packende Western-Themen, die von einem Orchester gespielt werden.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

GAMEPLAY ★★★★

Auch True Crime bietet dem Spieler abwechslungsreiche Missionen. Hauptsächlich geht's natürlich ums Ballern.

Steuerung: Die Steuerung ist bereits nach kurzer Zeit perfekt beherrschbar.

TECHNIK ★★★★

Schwache Texturen und Framerateprobleme trüben den ansonsten guten Eindruck.

Soundeffekte: Ebenfalls sehr gute Soundeffekte und Sprachausgabe.

Musik: Coole Hip-Hop-Beats, die ideal zur Atmosphäre des Spiels passen.

GESAMTWERTUNG ★★★★

Fazit: In Punkto Technik hat GUN die Nase vorne. Die Grafik des Western-Titels ist schöner anzusehen und leidet nicht unter Framerate-Problemen wie True Crime. Aber auch im Hinblick auf Gameplay und Atmosphäre ist GUN überlegen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Thomas Eder sucht einen gebrauchten Gaul.

Endlich mal was anderes! *GUN* spielt sich zwar ähnlich wie *GTA*, besticht aber durch das Western-Szenario und die packende Story. Wer genug von Gangstern mit aufgemotzten Autos und vollautomatischen Waffen hat, findet in *GUN* seine Erfüllung. Story, Umgebungen, Musik und Sounds könnten einem guten Italo-Western entsprungen sein. Der Hauptunterschied zu den Kinostreifen ist, dass ihr in *GUN* selbst den Finger auf dem Abzug haltet.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak feiert das tolle Western-Revival.

Ich gebe zu, ich war im Vorfeld doch recht skeptisch und dachte, dass ein Western-Revival als Videospiel überhaupt nicht funktioniern wird. Von der ersten Minute an hat mich *GUN* Lügen gestraft. Atmosphärisch haben die Jungs von Neversoft richtig gute Arbeit geleistet. Mit dem Gaul durch die Prärie zu heizen und locker aus der Hüfte böse Jungs aus dem Satteln zu ballern, macht einfach unheimlich Spaß. Nur etwas länger hätte es sein können.

TEST

GUN

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Speichern:	7 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Spr.
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.gunthegame.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Packende Story
- ⊕ Viele Nebenmissionen
- ⊕ Gelungene Atmosphäre
- ⊕ Technisch einwandfrei

CONTROLLER CHECK STANDARD

Colton lässt sich sowohl zu Pferd als auch zu Fuß hervorragend steuern.

STEUERUNG 86%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
85%	86%	–%	**87%**

Spitzen-**Atmosphäre und tolles Gameplay** machen Neversofts Western-Epos zum Hit.

SPIDEY, BIST DU'S? Nicht nur im Dschungel darf gekraxelt werden, auch in New York macht Riesenprimat King Kong Häuserfassaden unsicher.

Peter Jackson's King Kong

Jurassic Park mal anders – mit einem affigen XXL-Hauptdarsteller und viel Shooter-Action!

Donkey Kong wäre diesem überdimensionalen Primaten wehrlos ausgeliefert und auch Affen-Opi Cranky hätte selbst in seinen besten Jahren keine Chance gegen ihn gehabt: Die Rede ist von Riesengorilla King Kong. 72 Jahre nach seinem Filmdebüt bringt Peter Jackson die turbulente Actionromanze endlich zeitgemäß auf die Leinwand. Konsolenbesitzer können sich bereits vor dem 14. Dezember, an dem die Neuauflage im Kino anlaufen wird, einen Eindruck von der Hackordnung im Dschungel verschaffen. Klappe und Action zur vielleicht atmosphärischsten Filmumsetzung aller Zeiten!

RAUHE SEEMANNSSITTEN

Kein leichtes Unterfangen für den virtuellen Drehbuchautor Jack Driscoll und seine Crew, den Pazifik bei tosendem Wellengang zu überqueren. Die Flut treibt die Gruppe letztlich völlig entkräftet auf eine scheinbar idyllische Insel, auf der Kameramann Carl Denham einen neuen Film drehen möchte. Schon bald stoßen die Filmer auf die ersten hungrigen Biester. Mit Knochen, die ihr in der Rolle von Jack inmitten eines Haufens Dinosaurier-Aas aufstöbert, wehrt ihr euch gegen die agilen Krebse und eilt in letzter Sekunde der Schauspielerin Ann Darrow zu Hilfe, die von den Viechern zwischen die Schere genommen wird. Die Atmosphäre dieser Einführungsszene wird auf dem GameCube insbesondere dank der Echtzeit-Zwischensequenzen stimmig eingefangen. Schon während der Überfahrt kann sich der Spieler mit dem C-Stick frei auf dem Boot umsehen und ist daher aktiv ins Geschehen eingebunden.

MINI-KONG

Hardwarebedingt muss die GBA-Version mit einer vereinfachten Vogelperspektive auskommen, das Dschungel-Setting blieb aber trotz Änderungen im Leveldesign unangetastet. In bester *Zelda*-Manier benutzt ihr auf dem Handheld Jacks Machete, um euch lästige Raptoren und angriffslustige Inselbewohner vom Leib zu halten, und dürft mit der L-Taste zwischen den Charakteren wechseln. Carl ist mit Minigranaten ausgestattet, mit denen er Steinhaufen aus dem Weg räumt oder Menschen fressende Schlingpflanzen unschädlich macht, während nur Ann eine Heilung der Truppe herbeiführen kann. In den Tempeln zeigt sich die Minivariante von ihrer besten Seite: Hier müssen Schiebepuzzles gelöst werden, die wiederum frappierend an Links Tempeleinlagen erinnern. Die Rätsel- und Adventurepassagen werden durch actionreiche Szenen ergänzt, in denen ihr Kong steuert. Diese Abschnitte kommen mit einer simplen Tastenbelegung aus und spielen sich in der Tradition seitwärts scrollender Prügler, ohne dabei jedoch die Klasse eines *Final Fight* zu errei-chen. Action-Adventure-Fans bekommen dank gut gemachter Dungeons dennoch einen gelungenen portablen Ableger der Jackson-Versoftung serviert.

ÜBERLEBEN!

Wer echte Urwald-Atmosphäre nicht missen möchte, ist mit der GameCube-Version deutlich besser bedient. Ein wesentliches Merkmal der Ego-Shooter-Abschnitte als Jack ist der Verzicht auf jegliche Bildschirmanzeigen. Attackiert euch ein Dino, so wird über den Monitor kurz-

BRANDSTIFTER Im ersten Drittel des Spiels macht ihr häufig Gebrauch von der Kunst des Feuerlegens.

BEINFREIHEIT Ein Getier macht sich an eurem Bein zu schaffen - jetzt bitte bloß keinen unüberlegten Schuss abfeuern!

INFO KLEINES SURVIVAL-GLOSSAR

Leitfaden für Dschungel-Touris

Ihr habt euch dazu entschlossen, eure Zelte im Dschungel aufzuschlagen, und plötzlich überfällt euch das große Muffensausen? Keine Panik: Unsere Überlebenstipps verraten, wie ihr euch mit trickreichen Kniffen aus der Misere rettet.

ABGRIFF! An der Grundausrüstung darf es nicht hapern – lebensrettende Munition findet sich daher regelmäßig auf Baumwipfeln.

ZUTRITT VERBOTEN? Lasst euch von der Barrikade nicht abschrecken – ein gezielter Schlag mit dem Gewehr und der Weg ist frei!

ABGEFACKELT Streichholz einmal anders: Umherliegende Speere lassen sich am Lagerfeuer rasch entzünden …

KOKELEI … und anschließend auf Büsche werfen, um den Weg passierbar zu machen oder Eingeborene zurückzudrängen.

HEIMTÜCKE Dieses Getier stürzt sich mit Appetit auf unser Leckerli, das wir gerade der Dschungelküche entliehen haben.

SCHIEBUNG! An Pflöcken wie diesem wird ein Hölzchen benötigt, damit zwei starke Männer daran drehen können. Prompt öffnet sich das Tor!

zeitig ein roter Schleier gelegt, der signalisiert, dass ihr nur noch wenigen Angriffen standhalten könnt. Auch der Munitionsvorrat muss auf eher unkonventionelle Weise abgefragt werden: Mittels der Y-Taste teilt euch Jack mit, für wie viele Ladungen der Magazinvorrat noch ausreicht. Patronen sind auch dringend nötig, um in den 40 hintereinander zu absolvierenden Kapiteln zu überleben, denn die Dinobrut bleibt euch hartnäckig auf den Fersen. Ist der Lauf leer und hängt euch ein Saurier direkt an der Backe, können auch umherliegende Knochen aufgesammelt werden, um Wurfgeschosse zu improvisieren. Aufgespießte Libellen lassen sich sogar dazu missbrauchen, um sie höherrangigen Tieren zum Fraß vorzuwerfen. Dadurch lenkt ihr eure Feinde auf ein bestimmtes Ziel, um sie anschließend hinterrücks anzugreifen. Nach diesem Nahrungskettenprinzip lotst ihr beispielsweise einen T-Rex auf einen Flugsaurier zu, den ihr soeben vom Himmel geschossen habt. Leider wird von diesem spielerisch interessanten Schmankerl viel zu selten Gebrauch gemacht. Trotz der scheinbar großen Komplexität bestätigt unsere Testversion, was die Preview-Fassung ansatzweise vermuten ließ: Auf Dauer mangelt es den Ego-Shooter-Passagen, die den Gorilla-Anteil des Spiels ausmachen, eindeutig an Abwechslung. Wenn Jack etliche Kapitel hintereinander auf dieselbe Art und Weise Buschfeuer legen muss, um unpassierbare Büsche niederzubrennen, kommt mit der Zeit doch ein wenig Monotonie auf. Ein weiteres Merkmal, das bereits vielen Spielen zum Verhängnis wurde, entpuppt sich dagegen als wirkungsvolles Stilmittel: Der Pfad, den Jack und sein Team abwandern dürfen, ist meist strikt vorgegeben. Diese Linearität ermöglichte den Entwicklern exakt platzierte Skript-Events – etwa wenn ihr von Ann aus einem Tümpel gezogen werdet und diesen Moment aus der Ego-Perspektive miterlebt. Für Authentizität sorgen auch die stimmungsvollen deutschen Sprach-Samples eurer Teamkollegen

die situationsabhängig eingestreut werden. Wenn ihr euch beispielsweise während eines Gefechts mit einem T-Rex von Kameramann Carl anschnauzen lassen müsst, weil ihr ihm gerade vor der Linse steht, kommt echtes „Mittendrin"-Ambiente auf!

DER KONG IST TOT, ES LEBE DER KONG

Die Übergänge zwischen den Ego-Levels als Jack und den Passagen, in denen man Kong in der Third-Person-Ansicht steuert, sind fließend. Wenn ihr euch etwa gerade auf einem Floß mit der Pistole zwei Raptoren vom Leib gehalten habt und von der Strömung in eine Sackgasse getrieben worden seid, ringt ihr im nächsten Augenblick auch schon in der haarigen Affenhaut gegen die überdimensionalen Biester und streckt Jacks Verfolger in simplen, aber spaßigen Tastenduellen nieder. Das Gameplay profitiert dabei besonders von der unterschiedlichen Spielmechanik der beiden Sequenzen. Im finalen New-York-Abschnitt bietet *King Kong* schließlich noch einmal brachiale Dauer-Action. Dank eines Punktesystems, das jedes Kapitel anhand verschiedener Faktoren wie der Anzahl erlegter Gegner bewertet, ist die Langzeitmotivation immens. Wer den alternativen Abspann genießen möchte, muss zudem wesentlich mehr Zeit investieren als die etwa acht Stunden, die man für das erste Durchspielen benötigt. Technisch gibt sich König Kong keine Blöße: Das Spiel enttäuscht zwar hier und da mit matschigen Texturen, bietet dafür aber imposante Dinomodelle. Einzig Kongs Ganzkörperbehaarung fällt im Vergleich mit Fox McClouds Fell in *Starfox Adventures* stark ab. Aber wir wollen mal keine Haarspalterei betreiben: *Peter Jackson's King Kong* ist auf dem GameCube ein äußerst atmosphärischer Weihnachts-Hit. Die GBA-Version reicht aufgrund mäßig inszenierter Kong-Abschnitte nicht ganz an die Klasse der Gamecube-Fassung heran, sorgt aber auf ihre Weise für Flair.

CHRISTOPH KRAUS

DETAIL-CHECK PETER JACKSON'S KING KONG

Streifzug durchs Dschungel-Dickicht

Ob Maxi King oder Hosentaschen-Kong: Die Versionen unterscheiden sich nicht nur in der Kameraperspektive.

GAMECUBE

SPIELBARE ABSCHNITTE

Die GameCube-Version ist in zwei Spielsequenzen untergliedert: Ego-Shooter-Passagen als Filmer Jack Driscoll und Prügelabschnitte als King Kong.

STEUERUNG

Der Shooterteil lehnt sich an das gängige Zwei-Stick-Schema an. Kong lässt sich aus der Sicht der dritten Person steuern.

MISSIONSDESIGN

Der Levelaufbau wirkt linear und geskriptet, wodurch das Spiel aber seine cineastische Inszenierung erreicht.

TECHNIK

Der hohe Grad an Authentizität gleicht die teils schwachen Texturen wieder aus. Das Ambiente kommt insbesondere durch die klasse abgestimmten Sprach-Samples in Dolby Pro Logic II auf.

GAME BOY

SPIELBARE ABSCHNITTE

Ihr steuert Jack, Carl und Ann durch ein Action-Adventure, das von *Lost Vikings* und *Zelda* inspiriert ist. Hin und wieder spielt ihr Beat-'em-Up-Passagen als Kong.

STEUERUNG

Ihr steuert die Charaktere aus der Von-oben-Perspektive, während Kong in einer Seitenansicht dargestellt wird.

MISSIONSDESIGN

Die Landschaft ist zusammenhängend, wodurch die GBA-Version weniger linear erscheint. Eine Landkarte liegt bei.

TECHNIK

Übersichtliche Darstellung mit ordentlicher Kollisionsabfrage Unspektakuläre, aber trotzdem passende Musikkulisse. Die Melodien sind wenig eingängig, nerven aber zu keiner Zeit.

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	40 Abschnitte
Ladezeit:	Ca. 4 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★½
GESAMT	★★½

PLAYSTATION 2	
Umfang:	40 Abschnitte
Ladezeit:	Ca. 6 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★½
GESAMT	★★½

XBOX	
Umfang:	40 Abschnitte
Ladezeit:	Ca. 4 Sekunden
Sound:	Dolby Digital
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

XBOX 360	
Umfang:	40 Abschnitte
Ladezeit:	Ca. 24 Sekunden
Sound:	Dolby Digital
Grafik:	★★★½
GESAMT	★★★½

FAZIT

Die Xbox-Versionen hinterlassen den technisch besten Eindruck. Dank kurzer Ladepausen rangiert die GC-Fassung knapp dahinter.

GAMECUBE

PETER JACKSON'S KING KONG

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Pictures
Speichern:	6 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.kingkonggame.com**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 60,-

- ⊕ Fantastische Soundkulisse
- ⊕ Weitläufige Landschaften
- ⊕ Exzellenter Spannungsaufbau, ...
- ⊖ ... bedingt durch Linearität und Skript

CONTROLLER CHECK STANDARD

Beide Abschnitte lassen sich intuitiv steuern. Die Handhabung der Waffen ist anfangs ungewohnt.

STEUERUNG **88%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	90%	–%	**87%**

Majestät Kong bringt Abwechslung in die sehr atmosphärischen Action-Shooter-Passagen.

GAME BOY

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.kingkonggame.com**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 45,-

- ⊕ Hoher Adventure-Anteil
- ⊕ Gute Rätseleinlagen
- ⊖ King-Kong-Abschnitte nur mäßig
- ⊖ Viele Elemente bei Zelda geklaut

CONTROLLER CHECK STANDARD

Das Schema orientiert sich an *Lost Vikings*, während ihr Kong ähnlich wie in 2D-Prüglern steuert.

STEUERUNG **80%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	74%	–%	**77%**

Gelungene Portierung der Kong-Saga mit dreisten *Zelda*-Anleihen

MEIN FAZIT SEHR GUT

Christoph Kraus
steht auf haarige Typen.

Zwar wirkt die GameCube-Version vom Anfang bis zum Ende geskriptet und bietet abseits des festgelegten Pfades kaum Handlungsfreiheit, doch die dadurch geschaffene Atmosphäre ist einfach unbeschreiblich. Ein Extralob gebührt der Landkarte, die der GBA-Fassung beiliegt. Das hat es seit *Zelda: A Link to the Past* nicht mehr gegeben!

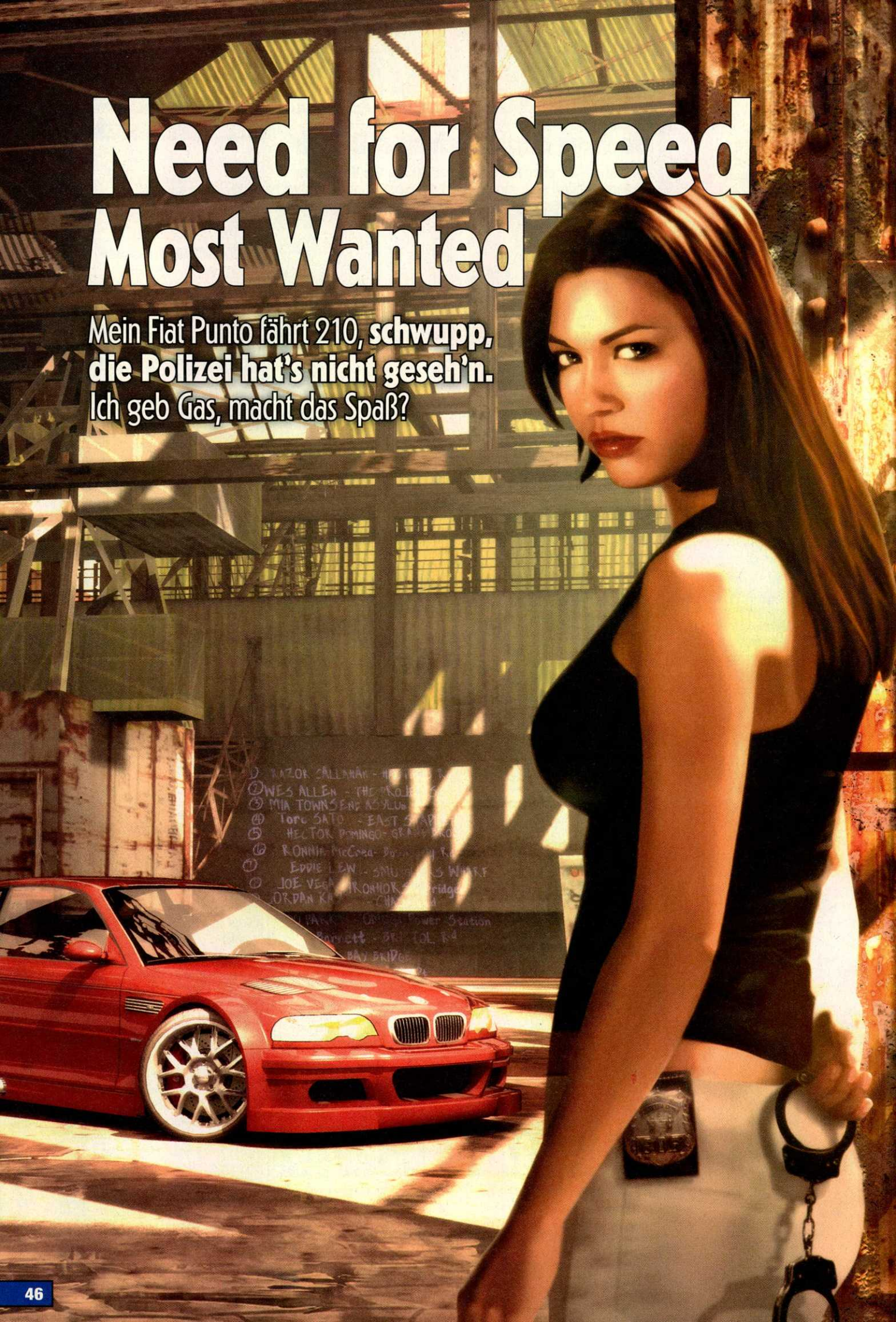
MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
fletscht die Zähne.

Während King Kong auf der Heimkonsole durch die atemberaubende Soundkulisse punktet, liegt der Schwerpunkt des Game-Boy-Primaten eher auf den Puzzleeinlagen. Die Anleihen von der *Zelda*-Reihe sind zwar unübersehbar, aber durchaus stimmig inszeniert. Ubisoft hat bei der Versoftung der Jackson-Saga ganze Arbeit geleistet – und das auf beiden Plattformen!

Need for Speed Most Wanted

Mein Fiat Punto fährt 210, **schwupp, die Polizei hat's nicht geseh'n.** Ich geb Gas, macht das Spaß?



ICH LIEG' VORNE! Der übrige Verkehr wird oft unfreiwillig in die Streetraces hineingezogen.

Schnittige Kurven in jeder Hinsicht, gepaart mit arcadelastigem Gameplay und ausufernden Tuningoptionen zahlreicher Originalkarossen – das ist das Erfolgsrezept der *Need for Speed*-Serie. Warum die Autobastler nie bei ihren illegalen Straßenrennen quer durch die City erwischt wurden, bleibt jedoch bis heute ein Geheimnis der Entwickler. Denn bei der Vielzahl an kriminellen Vergehen, die in den beiden *Underground*-Teilen begangen wurden, ist die niedrige Polizeipräsenz schlichtweg sonderbar. Doch die Zeit der ungeahndeten Verkehrssünden ist jetzt vorbei! Die Entwickler von EA Canada haben für *Most Wanted* jede Menge Cops verpflichtet, die neuerdings in der virtuellen Großstadt Streife fahren.

ABGEBLITZT

Das heißt jedoch noch lange nicht, dass man im neuesten *Need for Speed*-Ableger brav die Straßenverkehrsordnung befolgen muss. In der GameCube-Version gehören heiße Verfolgungsjagden mit rabiaten Cops fest zum Gameplay. Seid ihr in den drei Arealen eurer frei erkundbaren Stadt mal wieder mit durchgedrücktem Gaspedal unterwegs und rasselt dabei mit Karacho in eine Radarfalle, hängt euch schon bald eine ganze Polizei-Armada am Heck. Gleichzeitig wird eine Leiste am unteren Bildschirmrand eingeblendet, die euch signalisiert, ob ihr auf einem guten Weg seid, die Verfolger abzuschütteln. Sinkt die Anzeige in den roten Bereich ab, haben euch die Ordnungshüter schon bald geschnappt. Durch das gezielte Ansteuern so genannter Stopper könnt ihr jedoch eure Verfolger loswerden.

ASPHALTROWDIES

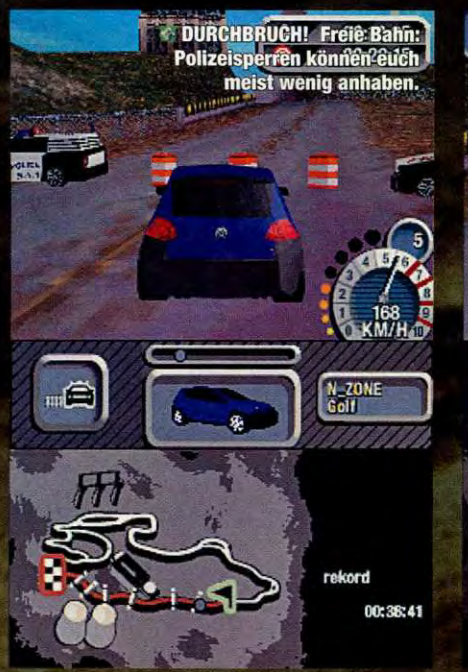
So rast ihr zum Beispiel mit einem Affenzahn in die Zapfsäule einer Tankstelle und bringt diese zur Explosion, um damit bei den Polizisten Verwirrung zu stiften. Kurz darauf scheppert ihr mit eurem aufgemotzten Kleinwagen in eine Stahlkonstruktion und lasst dadurch einen riesigen Plastikdonut nach unten purzeln (siehe Info-Kasten). Praktisch: Dank GPS-System, das sich jederzeit mit dem Steuerkreuz zuschalten lässt, könnt ihr euch einen Wegweiser zu diesen Stoppern anzeigen lassen. Auch der Einsatz des Speedbreakers, der standardmäßig in eurem Wagen eingebaut ist, verschafft euch in brenzligen Situationen den entscheidenden Vorteil: Indem ihr den C-Stick nach oben drückt, verlangsamt ihr das Spielgeschehen und steigert so eure Reaktionszeit auf dem Asphalt oder umfahrt Polizeisperren, ohne mit ihnen zu kollidieren. Auch der Abstecher auf Highways, welche die Areale miteinander verbinden, kann sich als nützlich erweisen, um die Verfolger abzuschütteln. Seid ihr erfolgreich vor den Gesetzeshütern geflohen, bekommt ihr Kopfgeld gutgeschrieben – abhängig ist die Summe von der Verfolgungsdauer sowie dem verursachten Sachschaden, der wiederum auf der

INFO RABIATE POLIZEIFAHNDUNG

Fluchthelfer Donut

Vom unbescholtenen Kleinwagenfahrer zum meistgesuchten Tuning-Profi: So hängt ihr die Cops ab!

1 Wie, zu schnell? Das muss eine Verwechslung gewesen sein. Bleifuß!
2 Die Polizeisperre kann uns nichts anhaben: Befinden wir uns außer Sichtweite der Cops, müssen wir den Vorsprung für einige Sekunden halten.
3 Wir haben Reißaus genommen, die Fluchtanzeige steigt. Finden wir ein Versteck auf dem Radar, können wir uns dort verschanzen.
4 Hier haben wir einen Stopper überfahren und damit den riesigen Donut zum Einsturz gebracht. Jetzt sollten die Cops erst einmal abgelenkt sein!



Anzahl aller zerstörten Polizeiwagen, umfahrenen Nagelbänder und Straßensperren basiert.

BULLEN IN DER TASCHE

Mit den spannungsgeladenen Verfolgungsjagden der GameCube-Version können die Hosentaschen-Cops leider nicht mithalten. In *Need for Speed: Most Wanted* für Game Boy Advance und DS wird euch nicht erlaubt, frei in einer Stadt herumzufahren und Fahrzeughändler, Tuningwerkstatt und Renn-Events anzusteuern. Stattdessen sucht ihr euch eure Ziele aus einem simplen Menü aus. Habt ihr genügend Events bestritten, fordert euch wie im stationären Ableger ein neues Mitglied der „Blacklist" heraus – hier sind die 15 meistgesuchten Pistenrowdies verewigt. Durch Siege sammelt ihr schließlich Respektpunkte, die euch in der Fahndungsliste nach oben bringen und euch Respekt in der Szene verschaffen. Habt ihr einen Streetracer in die Schranken verwiesen, wird euch der Zugriff aufs nächste Kapitel gewährt und eine fette Prämie aufs Konto gebucht. Mit der gewonnenen Kohle schaltet ihr dann neue Heckspoiler, Aufkleber, Felgen und andere modische Accessoires frei. In der DS-Version zeichnet ihr Decals in der Größe 32 x 32 Pixel übrigens bequem mit dem Stylus. Ansonsten dürft ihr leider nur sehr wenige der optischen Schmankerl selbst bestimmen, sondern rüstet eure PS-Monster in Stufen auf. Die Tuning-Optionen auf dem Game Boy Advance sind ebenfalls etwas mager; in dieser Hinsicht bietet die Cube-Version klar die größte Modifikationsvielfalt. Mit dem Fehlen einer komplexen Großstadt auf den Handhelds geht leider auch ein wichtiger Bestandteil des *Most Wanted*-Gedankens verloren: Ihr seid hier nicht dem ständigen Druck ausgesetzt, von der Polizei gefasst zu werden, sondern bestreitet eure Rennen meist ohne Cops. Solltet ihr auf dem DS doch einmal in ein Nagelband geraten, entkommt ihr aus der misslichen Lage, indem ihr kurz auf den Touchscreen tippt – das hätte deutlich prickelnder umgesetzt werden können!

GRAFISCHER MEILENSTEIN?

Technisch reißt *Most Wanted* auf allen Systemen keine Bäume aus. Abgesehen von den Rennen, die jetzt am Tage stattfinden, wurden die Engines der Vorgänger beinahe unverändert übernommen. Immer noch sorgt die störrische Steuerung der DS-Version für unkontrollierte Lenkmanöver, auch die GBA-Version fällt durch die schwammige Kontrolle der Pixelboliden ab. Das Spieltempo des großen GameCube-Bruders ist zwar okay, hat aber mit Slowdowns während der Kurvendrifts zu kämpfen. Aufgrund nachlässiger Videokomprimierung kommt es selbst während der Zwischensequenzen, in denen diesmal echte Schauspieler mitwirken, zu heftigen Rucklern. Alles in allem ist das neue *Need for Speed* zwar kein technischer Meilenstein, dank der gewohnt guten Spielbarkeit aber garantiert ein *Most Wanted* für alle Rennspiel-Fans mit Tuning-Vorliebe!

CHRISTOPH KRAUS

Ein Cop und zwei halbe

Die Verfolgungsjagden spielen sich diesmal auf allen drei Systemen ab.

GAMECUBE

SPIELMODI
Quick Race, Karriere, Herausforderungs-Serie, Meine Wagen, Profil-Manager

RENNTYPEN
Rundkurs, Drag, Runden-K.-o., Radarfalle, Sprint, Mautstelle. Straßensperren sind im Spiel integriert. Sämtliche Events werden in einer frei befahrbaren Stadt angesteuert, was sehr zur Authentizität beiträgt.

UPGRADES
Teile (Karosserie, Spoiler, Felgen, Motorhauben, Dachspoiler), Leistung (Motor, Getriebe, Nitro, Bremsen, Fahrwerk Reifen, Turbo), Optik (Lack, Vinyls, Felgenfarbe, Scheibenfolien, Decals, Zahlen, Spezial-Armaturen)

TECHNIK
Die Grafik enttäuscht mit Kantenflimmern und verwaschenem Hintergrund. Der Soundtrack besteht aus 26 Tracks, liegt aber nur in Stereo vor.

NINTENDO DS

SPIELMODI
Schnelles Spiel, Karriere, Mehrspieler, Mein Profil, Unterschlupf

RENNTYPEN
Rundkurs, Punkt-zu-Punkt, Runden-K.-o., Zeitfahren, Straßensperre, Runden-Zeitfahren. Die Rennen werden aus einem Menü ausgewählt und sind in einer bestimmten Abfolge zu fahren.

UPGRADES
Technische Upgrades (Bremsen, Chassis, Motor, Turbo, Getriebe), Visuelle Upgrades (Kit, Felgen, Vinyl, Decal, Lack), Decal-Design. Sämtliche Teile werden in einer bestimmten Reihenfolge freigeschaltet. Leider gibt es nicht besonders viele Upgrade-Stufen.

TECHNIK
Abgesehen von den neuen Rennen am Tag nur wenige Neuerungen seit Underground 2. Der sichtbare Bildaufbau und das langsame Tempo fallen negativ auf.

GAME BOY

SPIELMODI
Schnelles Spiel, Karriere, Mein Profil, Unterschlupf

RENNTYPEN
Rundkurs, Punkt-zu-Punkt, Runden-K.-o., Zeitfahren, Mautstelle, Straßensperre. Auch hier gibt es ein Menü, in dem man zu seinen Rennen aufbricht. Schade, dass man seine Gegner nicht frei wählen darf.

UPGRADES
Technische Upgrades (Schaltung, Bremsen, Chassis, Motor, Turbo), Visuelle Upgrades (Felgen, Lack, Karosserie-Kits). Das Aufrüsten geschieht wie in der DS-Version in Stufen, wobei es hier noch weniger Möglichkeiten zum Upgraden gibt.

TECHNIK
Gemessen an der Hardware-Fähigkeit gut umgesetzt. Aufgrund grobpixeliger Auflösung und holprigem Bildaufbau allerdings die schwächste Version.

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	3 Stadtteile
Ladezeit:	ca. 7 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

PLAYSTATION 2	
Umfang:	3 Stadtteile
Ladezeit:	ca. 7 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

XBOX	
Umfang:	3 Stadtteile
Ladezeit:	ca. 7 Sekunden
Sound:	Dolby Digital
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

XBOX 360	
Umfang:	3 Stadtteile
Ladezeit:	ca. 10 Sekunden
Sound:	Dolby Digital
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

FAZIT
Inhaltlich sind alle Versionen identisch, die Grafik auf dem GameCube fällt im Vergleich aber schwach aus.

GAMECUBE

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Speichern:	9 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz
Audio:	Stereo

Internet: **www.needforspeed.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-2	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 60,-

⊕ Drei Stadtareale plus Highway
⊕ Zerstörbare Schauplätze
⊖ Ruckelnde Zwischensequenzen
⊖ Schwache Grafik

CONTROLLER CHECK STANDARD

Die Fahrzeuge sind gut zu manövrieren. Kameraansicht nur im Menü umschaltbar.

STEUERUNG 85%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	81%	71%	80%

Sehr guter Straßenrenner mit spannenden Polizeifahndungen, der mäßig umgesetzt wurde.

NINTENDO DS

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

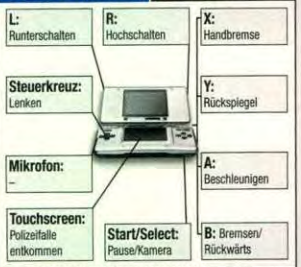
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Sprache:	Deutsch
Online:	Nein

Internet: **www.needforspeed.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-4 (4 Cartridges)	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 40,-

⊕ Guter Decal-Editor
⊕ Solide Wagenmodelle
⊖ Störrische Steuerung
⊖ Teilweise zu lange Rundenzeiten

CONTROLLER CHECK STANDARD



Sehr bockige Steuerung – hier hat sich seit Underground 2 nichts getan.

STEUERUNG 68%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	70%	66%	69%

Solide Umsetzung ohne frei erkundbare Stadt – ein großer Minuspunkt!

GAME BOY

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.needforspeed.de**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ohne Beschr.
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 40,-

⊕ Zahlreiche Renntypen vertreten
⊕ Polygonale Strecken
⊖ Verpixelte Grafik
⊖ Unrealistische Karambolagen

CONTROLLER CHECK STANDARD

Auch auf dem GBA sehr träge. Mehr Sensibilität hätte gut getan.

STEUERUNG 65%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	64%	–%	62%

Nahe an der DS-Version, hinkt technisch allerdings stark hinterher.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Christoph Kraus genießt Respekt in der Szene.

Liegt es an den Herstellern, die auf einen Release in der Weihnachtszeit drängen, oder an schlampiger Programmierung? Nach dem technisch schwachen *True Crime: NY City* sieht auch die GameCube-Version von *Most Wanted* eher mäßig aus. Trotz optischer Makel vermittelt der neue EA-Renner aber ein gutes Asphalt-Feeling mit klasse Tuning-Modi.

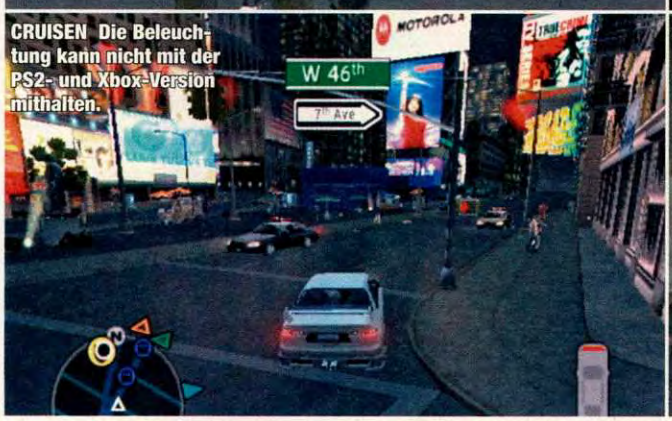
MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak ist Anführer der Blacklist.

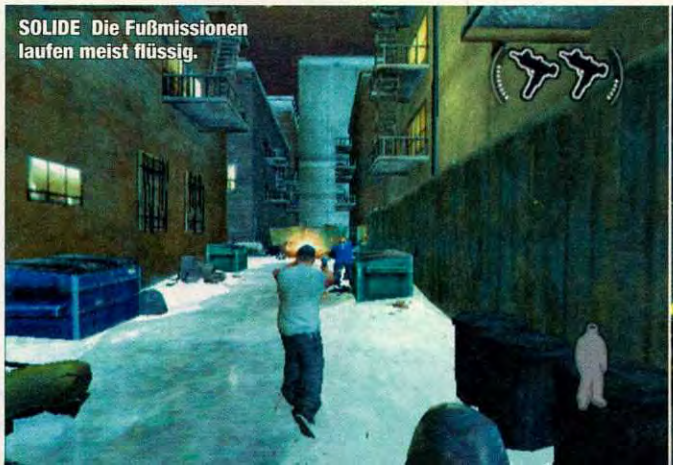
Sicher, grafisch lässt die GameCube-Version die stimmige Farbgebung und den realistischen Look der PS2- und Xbox-Versionen vermissen. Spaß macht es aber trotzdem. Die Idee, das gelungene *Underground*-Gameplay mit hitzigen Cop-Verfolgungsjagden zu kombinieren, ist einfach cool. Die Handheld-Versionen können mich leider nicht wirklich überzeugen.

True Crime: New York City

Enttäuschend! Die GameCube-Umsetzung des viel versprechenden Thrillers **lässt zu wünschen übrig.**



Nachdem uns Activision in dieser Ausgabe bereits sehr gute GameCube-Umsetzungen bekannter Serien wie *Call of Duty 2: Big Red One* und *Gun* beschert hat, ist es nun auch an der Zeit, *True Crime: New York City* auf den Zahn zu fühlen. Nach der Testphase kann man sagen, dass sich der viel versprechende Großstadt-Krimi tatsächlich von den anderen GameCube-Umsetzungen abhebt. Allerdings nicht im positiven Sinne: Leider scheint den Entwicklern bei der GameCube-Version die Entwicklungszeit etwas davongelaufen zu sein. Denn technisch präsentiert sich *True Crime: New York City* nicht ausgereift. Die Bildwiederholungsrate ist an belebten Knotenpunkten fast unspielbar niedrig. In Kombination mit eigenwilligen und trägen Fahrzeugen, wie beispielsweise SUVs, sind präzise Manöver nur schwer möglich. Damit nicht genug: Leider ruckelt die GameCube-Fassung in den Fahrsequenzen fast permanent, was deutlich auf den Spielspaß drückt. Dies ist umso unverständlicher, weil die GameCube-Variante im Vergleich zur PS2-Fassung grafisch deutlich abgespeckt wurde. Lediglich in den Innenlevels läuft die Grafik flüssig, allerdings ist die Grafikqualität hier auch bescheiden. Die mangelnde Entwicklungszeit zeigt sich auch in einigen Bugs, welche leider in der von uns getesteten fertigen Verkaufsversion immer noch enthalten sind. Diese reichen von Clipping-Fehlern bis hin zum Fehlen von missionsentscheidenen Personen. Solche technischen Fehler dürfen in



INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	12+ Stunden
Ladezeit:	10 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

PlayStation 2	
Umfang:	12+ Stunden
Ladezeit:	12 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

XBOX	
Umfang:	12+ Stunden
Ladezeit:	7 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

FAZIT

Im direkten Vergleich aller drei Versionen bildet die GameCube-Fassung deutlich das Schlusslicht. Die Xbox-Fassung ist am besten.

einer Verkaufsversion einfach nicht mehr vorkommen und verhindern eine deutlich höhere Wertung. Und das ist echt schade, denn spielerisch kann *True Crime: New York City* den Vorgänger überflügeln.

COP-THRILLER MIT FILM-FLAIR

True Crime: New York City bietet im Vergleich zum Vorgänger ein deutlich höheres Maß an Abwechslung. So sind die Zufallsverbrechen wesentlich vielfältiger. Neben der Entschärfung von Bomben müsst ihr beispielsweise Geiselnahmen beenden oder Autodiebstähle aufklären. Eine der Stärken des Titels ist auch die gelungene Präsentation der Zwischensequenzen. Die Charaktermodelle sehen gut aus und wirken durch die professionelle englische Synchronisation sehr glaubwürdig. Mickey Rourke, Christopher Walken und Lawrence Fishburne lassen den Titel zu einem interaktiven Thriller werden, der vor allem aufgrund der expliziten Sprache nichts für Kinder ist. Auf spielerischer Ebene sind die Ballerpassagen eindeutig das Highlight. Eine komfortable Zielhilfe und die Möglichkeit, nahezu das gesamte Interieur zu zerlegen, bergen ein gutes Maß an Unterhaltung.

FABIAN SLUGA

DETAIL-CHECK TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Westküste gegen Ostküste!

Wer bekämpft besser das Verbrechen? Nick Kang oder Marcus Reed?

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

GAMEPLAY ★★★

Luxoflux hat kräftig nachgebessert und jeden Teil des Spiels überarbeitet. Kneipenprügelei, Schießerei und Verfolgungsjagd machen nun noch mehr Spaß.

Steuerung: Die Fahrpassagen leiden stark unter der ruckeligen Grafik, Prügeln und Ballern geht dagegen leicht von der Hand.

Missionsdesign: Auch der Nachfolger setzt auf leicht zugängliche Action, ist aber ausgewogener und insgesamt etwas leichter – trotz weniger Checkpoints.

Fahrphysik: Autos driften leichtgängig durch Kurven und alles wirkt weniger hektisch als im Vorgänger. Die Motorräder enttäuschen dagegen etwas.

Schwierigkeitsgrad: Ausgewogen. Ob Faustkämpfe, Ballereien oder Fahrpassagen, Frust kommt selten auf.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★

Die Stadt ist voll gestopft mit Läden, Nebenaufgaben und anderen Zeitfressern. Zwar erreicht das Spiel nicht die Größe von San Andreas, bietet aber viel Abwechslung und Spaß.

Abwechslung: Schießereien und Prügeleien machen den Großteil des Spiels aus, zahlreiche Nebenaufgaben lockern das Geschehen auf.

Langzeitmotivation: Die Hauptstory ist nach 10-12 Stunden abgeschlossen, anschließend warten weitere Auftraggeber, Bonusaufgaben und versteckte Puma-Schuhe.

GRAFIK & SOUND ★★★

Starkes und konstantes Ruckeln, matschige Texturen, wenig Details. Traurige Bilanz einer schlampigen GameCube-Umsetzung. Die Figuren sehen ordentlich modelliert aus.

Synchronisation: Christopher Walken, Lawrence Fishburne und andere Sprecher machen ihre Sache sehr gut.

Sound: Krachende und realistische Soundeffekte. Eine große Auswahl an abwechslungsreichen Lizenz-Musiktiteln.

GESAMTWERTUNG ★★★½

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

GAMEPLAY ★★★★

True Crime ist Rennspiel, Shooter und Beat 'em Up in einem. Zwar ist keines der Genres herausragend implementiert, insgesamt wirkt das Gameplay aber solide und stimmig.

Steuerung: Nach etwas Eingewöhnungszeit gehen sämtliche Manöver leicht von der Hand. Lediglich die Kamera hat Aussetzer.

Missionsdesign: Profis vermissen mehr Spieltiefe und spielerischen Anspruch. True Crime ist ganz auf schnelle und leicht zugängliche Action ausgelegt – und das funktioniert sehr gut.

Fahrphysik: Das Handling der Fahrzeuge ist recht hektisch und erinnert etwas an Crazy Taxi. Gut steuerbar, richtiger Fahrspaß kommt dennoch nicht so recht auf.

Schwierigkeitsgrad: Bis auf wenige Ausnahmen ausgewogen. Das Training zerrt bisweilen an den Nerven.

UMFANG & MOTIVATION ★★★

Drei Lösungswege und Story-Zweige erhöhen die Spielzeit, Gründe für mehrfache Durchläufe sind dagegen kaum vorhanden. Die Stadtgröße ist solide, vom Rockstar-Vorbild aber entfernt.

Abwechslung: Die Stärke von True Crime. Prügeln, Schleichen, Ballern und Fahren sind möglich. Abwechslungsreichtum wird groß geschrieben.

Langzeitmotivation: Versteckte Extras sind rar gesät und nicht viele Missionen machen beim zweiten Durchlauf wirklich mehr Spaß. Beim ersten Durchspielen aber trotzdem motivierend.

GRAFIK & SOUND ★★★½

Im direkten Vergleich hinkt der Titel etwas hinterher. L.A. ist recht detailarm, Innenlevels dafür hübsch ausgestattet. Die Charaktermodelle sind dagegen klasse.

Synchronisation: Auch im Vorgänger war die englische Synchronisation auf sehr hohem Hollywood-Niveau.

Sound: Satte Soundeffekte und viele lizenzierte Musikstücke werten den Sound des Vorgängers enorm auf. Sehr gelungen!

GESAMTWERTUNG ★★★★

Fazit: Leider ist die GameCube-Fassung von *True Crime: New York City* aufgrund der schwachen technischen Performance der des Vorgängers unterlegen. Spielerisch kann Activisions neues Gangster-Epos aber überzeugen, obwohl die Technik viel von der Atmosphäre entzieht.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga bekämpft das Verbrechen.

Der größte Pluspunkt von Marcus Reeds Manhattan-Einsatz ist die große Vielfalt. Man kann die unterschiedlichsten Zufallsverbrechen lösen und sich im ganzen Stadtteil austoben. Es gibt immer wieder etwas Neues zu entdecken. Die Inszenierung von *True Crime: New York City* ist erzähltechnisch gelungen.

MEIN FAZIT GUT

Christoph Kraus streift durch New York.

Die technische Komponente ist des spielerischen Gehalts von *True Crime: New York City* unwürdig. Manhattan brilliert durch ein abwechslungsreiches Gameplay, eine spannend erzählte Story und gute Actionmissionen. Und dank der hollywoodreifen Synchronisation kommt sogar echtes Kinofeeling auf!

TEST

TRUE CRIME: NYC

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Speichern:	12 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Spr.
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.truecrime.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 18 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Gute Story-Inszenierung
- ⊕ Geniale Synchronisation
- ⊖ Grafikmängel
- ⊖ Unnötige Bugs

CONTROLLER CHECK STANDARD

Aufgrund vieler Doppelbelegungen unübersichtlich und umständlich zu handhaben

STEUERUNG **65%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
52%	85%	–%	**70%**

Ein abwechslungsreicher und spannender Thriller, der mit technischen Problemen zu kämpfen hat

Call of Duty 2
Big Red One

Bombastisch inszeniert: Activisions Weltkriegs-Shooter begeistert durch **geballte Action und eine grandiose Atmosphäre**

ATEMPAUSE Die Zwischensequenzen, in denen ihr euch frei umsehen könnt, sind in Spielgrafik gehalten.

HEAVY METAL Für die Fahrzeuge steht eine alternative Steuerungsvariante zur Auswahl.

Auf dem PC hat die *Call of Duty*-Reihe bislang weit mehr Anhänger als auf Heimkonsolen, was hauptsächlich an der zwar guten, aber nicht auf ganzer Linie überzeugenden ersten Konsolenfassung *Finest Hour* liegt. Mit dem zweiten Konsolen-*Call of Duty* will Activision jetzt endlich auch uns Konsoleros glücklich machen und sich seinen Platz im Olymp der Edel-Shooter sichern.

GEMEINSAM STARK

Um sich von anderen Weltkriegs-Shootern abzuheben, setzen die Entwickler nicht nur auf geballte Technik-Power, sondern auch auf ein interessantes Szenario, in dem ihr die berühmte Big-Red-One-Einheit bei ihren Kämpfen in Nordafrika und Europa begleitet. Dabei wurde Wert darauf gelegt, den Spieler in sein Team zu integrieren und eine Beziehung zu seinen Kameraden entstehen zu lassen. Dies gelingt zumindest teilweise, sofern es die Action überhaupt erlaubt, sich um seine Gefährten und deren Wohlergehen zu kümmern.

STRIKT NACH DREHBUCH

Nachdem am Vorgänger die KI der virtuellen Soldaten in Fachkreisen kritisiert wurde, wurde sowohl freundlichen als auch feindlichen Einheiten eine ordentliche Portion Hirn in die virtuellen Schädel eingehaucht. Das soll zwar nicht bedeuten, dass Activision die Messlatte für intelligente Gegner nach oben geschraubt hat, aber dennoch sind die Jungs im Vergleich zum ersten Teil eine ganze Ecke cleverer und somit alles andere als Kanonenfutter. Sie fliehen vor Granaten, suchen Deckung und verharren dahinter schon auch mal für längere Zeit. Dafür wird die Intelligenz des Spielers kaum gefordert: *Big Red One* ist im Einzelspieler-Modus wie jedes *Call of Duty* von Vor- bis Abspann durchgescripted und ein Musterbeispiel für linearen Spielverlauf. So negativ dies auch klingen mag, im Fall von *Call of Duty* sorgt gerade das Scripting für ein atemberaubendes Spielerlebnis. Die zahlreichen spektakulären Scripts wie abstürzende Flugzeuge und Bombenangriffe sind so eindrucksvoll inszeniert, dass man den Eindruck haben könnte, einen Hollywood-Streifen zu sehen. Die Kehrseite der Medaille: Dem Spieler bleibt nur ein Weg, seine Mission zu erfüllen. Auf diesem Weg wird er dann durch teils sichtbare, teils aber auch unsichtbare oder schwer nachzuvollziehende Begrenzungen gehalten. Hin und wieder geht's im Spielverlauf auch nur dann weiter, wenn ihr eine bestimmte Aktion ausgeführt habt. Zum Beispiel zerstört eine Bombe eine Mauer, die den weiteren Weg blockiert, wenn der Spieler eine Flak-Stellung in der Umgebung gesäubert hat. Einige Missionen finden komplett in Vehikeln wie Panzern statt. Sogar an Luftangriffen könnt ihr teil-

DAUERFEUER Im Spielverlauf erwarten euch zahlreiche Ballerpassagen an stationären Waffen.

ACTION NONSTOP Dieser Screenshot lässt erahnen, wie actionreich es um eure Spielfigur herum zugeht.

nehmen und euch im Flieger bewegen, Bomben abwerfen und Bordgeschütze steuern. Die teils fast zu langen Baller-Passagen an stationären Waffen oder an Bord von Fahrzeugen bringen zwar Abwechslung, sind aber spielerisch schwächer als die sehr kurzweiligen Missionen, die der Spieler zu Fuß bestreitet.

FILMREIF

Die Inszenierung des Shooters ist hervorragend: die Grafik ist zwar nicht immer flüssig, sieht aber um Längen besser aus als die des Vorgängers. Die optische und akustische Präsentation schafft eine sehr beklemmende Atmosphäre, die das Spiel zum Erlebnis werden lässt und aus einem Hollywood-Streifen stammen könnte. Explosionen und Bombeneinschläge lassen den Subwoofer mächtig dröhnen und auch die Waffensounds klingen sehr authentisch. Die Musik ist ein Genuss: die orchestralen Klänge passen hervorragend zum Geschehen auf den Schlachtfeldern und sind ebenso wie die Sprachausgabe auf höchstem Niveau.

EINSAMES VERGNÜGEN

Multiplayer-Freunde haben das Nachsehen, denn *Big Red One* bietet keinen Mehrspieler-Modus. Doch auch solo macht der Shooter eine Menge Spaß, selbst wenn der Umfang etwas größer hätte sein dürfen. Seinen N-ZONE-Hitstempel hat sich *Big Red One* aber auch so verdient. Mission erfolgreich abgeschlossen, Activision!

THOMAS EDER

DETAIL-CHECK COD 2: BIG RED ONE

Konsequent verbessert

Im Vergleich zu dem nicht ganz makellosen Vorgänger überzeugt Activisions *Big Red One* in puncto Technik.

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

UMFANG & MOTIVATION ★★★★½
Geübte Spieler sehen den Abspann bereits nach weniger als 10 Stunden Spielzeit. Etwas mehr Umfang hätte nicht geschadet.

GAMEPLAY ★★★★½
Missionsdesign: Sehr linear und abwechslungsreich.

GRAFIK & SOUND ★★★★½
Darstellung: Seltene Slowdowns ohne Auswirkung aufs Gameplay.
Soundeffekte: Geniale Soundkulisse mit beeindruckenden Effekten.
Musik: Die musikalische Untermalung begeistert nicht nur Sound-Fetischisten.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

UMFANG & MOTIVATION ★★★★½
Das Durchspielen der abwechslungsreichen Solo-Kampagne dauert je nach Schwierigkeitsgrad 10 bis 15 Stunden.

GAMEPLAY ★★★★½
Missionsdesign: Bis auf einige fehlende Kontrollpunkte insgesamt sehr gut.

GRAFIK & SOUND ★★★★½
Darstellung: Ordentlich mit Slowdowns bei viel Action auf dem Bildschirm.
Soundeffekte: Sehr gute und ordentliche Sprachausgabe begleitet die Kämpfe.
Musik: Fantastische, von einem Orchester eingespielte Musikuntermalung.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Big Red One hat im Vergleich mit Finest Hour eindeutig die Nase vorn. Während in Hinsicht auf das Gameplay sehr viel beim Alten belassen wurde, lässt die Technik des neuen Call of Duty die des Vorgängers alt aussehen. Darüber hinaus trumpft der Nachfolger mit mehr Abwechslung auf.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Thomas Eder kann Private Kelly nicht leiden.

Gigantisch – das beschreibt die Inszenierung von *Big Red One* wohl am besten. Zahlreiche gut gescriptete Ereignisse, ununterbrochene Action, viel Abwechslung und eine technisch gute Umsetzung des interessanten Szenarios zogen mich bereits nach wenigen Minuten ihn ihren Bann. Daran ändern auch schwächere Spielelemente wie zum Beispiel zu lange, eintönige Baller-Passagen oder auch die sehr konsequente Abfolge von Scripts nichts.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak braucht kein Medal of Honor mehr.

Ich muss zugeben, ich war sehr skeptisch, was *Call of Duty 2: Big Red One* angeht. Der Vorgänger hatte mir nicht besonders zugesagt. Allerdings bin ich positiv überrascht. Die technische Präsentation ist sehr gelungen und auch spielerisch haben sich die Entwickler viel einfallen lassen. Genau wie bei Thomas hat mich die beklemmende Atmosphäre des Titels gefangen genommen. Wer auf Weltkriegsshooter steht, sollte auf jeden Fall einen Blick riskieren.

TEST

COD 2: BIG RED ONE

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.callofduty.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 18**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Filmreife Inszenierung
- ⊕ Super Grafik und Sound
- ⊕ Abwechslungsreiche Missionen
- ⊖ Sehr linear

CONTROLLER CHECK STANDARD

Zu Fuß und in Fahrzeugen ist die Steuerung rundum sehr gelungen und bereits in kurzer Zeit erlernbar.

STEUERUNG 87%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	87%	80%	**86%**

Spielerisch und technisch **gelungener Konsolen-Vertreter** der spektakulär inszenierten *CoD*-Reihe.

ROLLE SEITWÄRTS Die Ausweichrolle ist im Kampfgetümmel äußerst wichtig.

ROLLENTAUSCH Ihr dürft Einheiten jederzeit wechseln: vom Soldaten zum Panzerlenker und umgekehrt.

ROTORENSTILLSTAND Dank der Zielfunktion landet dieser Heli gleich am Boden.

GUTER RUTSCH! Die Steuerung der Vehikel ist äußerst schwammig, passt aber zum Comicstil.

Battalion Wars

Wer seinen grauen Zellen Abkühlung gönnen möchte, zieht **vom Reißbrett aufs Schlachtfeld.**

Trillerpfeifen haben sich nicht nur auf dem Bolzplatz bewährt. auch die Pikmin tanzen nach Captain Olimars Pfeife. Neuerdings nimmt das Herumkommandieren in Echtzeit aber auch in *Battalion Wars* eine wichtige Gameplay-Funktion ein. Der Titel wurde auf der E3 2004 unter dem Beinamen *Under Fire* als Heimkonsolenableger der *Advance Wars*-Reihe angekündigt, die bislang für rundenbasierte Schlachten mit strategischem Tiefgang bekannt war. *Battalion Wars* dagegen setzt auf kompromisslose Echtzeit-Action: Ihr übernehmt in 20 Missionen die Kriegsführung und lotst Soldaten und Panzer mit dem Analogstick durch die Landschaft.

GEMEINSAM SIND WIR STARK

Der Schwerpunkt liegt dabei auf effektreichen Actionmissionen, die auf fiktiven Kontinenten in der Gegenwart ausgetragen werden: Während sich die Supermächte Tundran Army und Western Frontier über viele Jahre hinweg einen erbarmungslosen Krieg liefern, bläst der hinterhältige Kaiser Vlad zum Angriff auf beide Staaten, um sie selbst einzunehmen. Weiter Teile ihres Landes beraubt, raufen sich die Nationen schließlich zusammen, um den Angreifer zurückzudrängen. Können die Länder, die dem Akzent der englischen Sprachausgabe nach stark an die USA und Russland erinnern, den kaiserlichen Feldherren gemeinsam in die Flucht schlagen?

ALT UND NEU

Um diese Frage zu klären, bedarf es natürlich in erster Linie einer kriegserprobten Truppe. Diese besteht diesmal aus einem Mix aus klassischem *Advance Wars*-Kriegsgerät und neuen Einheiten. So erlangt ihr im Spielverlauf die Kontrolle über Minenwerfer, Panzerfäuste sowie Strato-Himmelsfeger und steuert bekannte Einheiten wie Spähpanzer, Flaks oder Artilleristen. Im direkten Mann-gegen-Mann-Duell hält das im Cartoon-Look gehaltene Fußvolk etliche Treffer aus, bevor es in die Knie geht und ihr in den Körper einer eurer übrigen Helden schlüpft. Sonderlich an ihrem Leben scheinen die feindlichen Mannen allerdings nicht zu hängen, denn Ausweichmanöver sieht man bei den Computergegnern eher selten. Eine praktische Visierhilfe kann jederzeit mit der linken Schultertaste hinzugeschaltet werden und verrichtet gute Dienste. Gleiches gilt für das Zielen aus Panzern heraus, wobei die Steuerung der Vehikel leider etwas schwammig ist.

SOLDAT, WECHSLE DICH

Sämtliche Kapitel bestehen aus verschiedenen Missionszielen und geben keine Mög-

INFO DIE TRUPPENKOMMANDOS

Still gestanden, Männer!

Leitfaden für angehende Befehlshaber: So gebt ihr euren Teamkollegen Anweisungen!

FOLGE MIR! Mit C-Stick und X-Taste wählt ihr, dass euch nur der Panzer folgen soll, während die Soldaten warten.

REIN MIT DIR! Wenn ihr dieses Geschütz anvisiert und Y drückt, schickt ihr den nebenstehenden Soldaten hinein.

lichkeit, weitere Einheiten zu produzieren. Ihr startet meist als einzelner Soldat und habt jederzeit die Möglichkeit, euren Protagonisten zu wechseln (siehe Infokasten). Die Befehle, die ihr euren Charakteren erteilt, werden sofort umgesetzt – so schickt ihr bestimmte Einheiten in einen Geschützturm oder lasst sie die gegnerische Basis attackieren, während ihr mit euren übrigen Figuren bereits einen Plan B ausheckt und den Stützpunkt hinterrücks angreift. Nicht zuletzt dank gemischter Fahrzeug- und Bodenpassagen spielt sich *Battalion Wars* sehr abwechslungsreich, fehlende Checkpoints trüben den Spielfluss jedoch etwas. Wenn man nach zehn Minuten Spielzeit gezwungen wird, wieder am Beginn des Kapitels anzufangen, kommt einfach Frust auf. An der Präsentation hätte Kuju ebenfalls noch feilen können. Die heldenhaften Protagonisten wandern durch eckig modellierte Hügellandschaften mit nur wenig Interaktion. Ballerfans freuen sich jedoch über eine so gute Kommando-Funktion, wie man sie auf dem GameCube in diesem Genre noch nicht gesehen hat. *Advance Wars*-Strategen sollten zunächst Probe spielen, denn die Gameplay-Kluft zum tiefgründigen Handheld-Original ist trotz ähnlichen Grafikstils sehr groß. Wer auf stürmische Action steht: Die Zeit der Grübelei ist vorbei, ab an die Front!

CHRISTOPH KRAUS

DETAIL-CHECK BATTALION WARS

Ausgefuchstes Kriegstreiben

Sowohl *Battalion Wars* als auch *Star Fox Assault* bieten Abschnitte zu Fuß und Fahrzeugsequenzen. Feuer frei!

BATTALION WARS

FEATURES ★★★★

Story: Kaiser Vlad marschiert in zwei Königreiche ein. Die Nationen verbünden sich, um den Feind zurückzudrängen.
Missionen: 20 Kapitel, bestehend aus Levels zu Fuß und Fahrzeugsequenzen, die linear anzusteuern sind.
Steuerung: Ihr dürft eurer Truppe jederzeit Befehle erteilen. Gut gelöst!

TECHNIK ★★★★

Grafik: Witzige Ideen wie Bremslichter bei Panzern, aber schwache Texturen
Sound: Gute Sprachausgabe und Musik, ohne Ohrwurmqualität zu erreichen

GESAMTWERTUNG ★★★★

STAR FOX ASSAULT

FEATURES ★★★★

Story: Nach der Befreiung von Corneria ist die Star-Fox-Crew auf Fortuna unterwegs, um es dort mit Aparoiden aufzunehmen.
Missionen: Zehn Abschnitte, in denen ihr zu Fuß als Fox McCloud spielt und in panzerähnliche Vehikel sowie Arwings steigt.
Steuerung: Geschmeidige Kontrolle im Arwing, jedoch hakelige Bodensteuerung

TECHNIK ★★★★

Grafik: Mäßige Charaktermodelle, jedoch überzeugende Effekte
Sound: Genau umgekehrt: schwache Sprachausgabe, aber klasse Soundtrack!

GESAMTWERTUNG ★★★★

Fazit: Beide Titel basieren auf erfolgreichen Vorgängern, kommen aber mit ihren neuen Gameplay-Elementen (Echtzeitsteuerung, Bodenmissionen) nicht ganz an die Klasse der Originale heran.

MEIN FAZIT GUT

Christoph Kraus mag's strategischer.

Als Anhänger der rundenbasierten Kriegsscharmützel auf dem Game Boy Advance war ich von *Battalion Wars* etwas enttäuscht. Zu sehr liegt der Stellenwert nun auf der Action und zu sehr hat der Strategie-Anteil dabei gelitten. Wer aber andere Maßstäbe setzt und brachiale Dauergefechte mag, wird mit dem Mix aus beiden Genres sicher seinen Spaß haben. Dass es keinen Mehrspieler-Modus gibt, finde ich persönlich sehr schade.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak liebt gute Actionkost.

Ich weiß nicht, was Christoph will. Zwar stehe ich unterwegs ebenfalls auf Nintendos Pixelschlachten, doch zu Hause darf man es ruhig einmal kräftig krachen lassen. Die Kommandovergabe per C-Stick funktioniert gut und ermöglicht dem Spieler im Missionsverlauf zahlreiche eigene Entscheidungen, die Effekte sind außerdem klasse. Optisch enttäuscht *Battalion Wars* mit eckigen Baumstämmen und blockartig modellierten Hügeln.

TEST

BATTALION WARS

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Kuju Entertainment
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.com**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
9. Dezember	Ca. € 60,-

⊕ Klasse eingebundenes Tutorial
⊕ Gelungene Kommandofunktion
⊖ Keine Checkpoints
⊖ Mäßige Technik

CONTROLLER CHECK STANDARD

Die C-Stick-Navigation funktioniert gut, den Fahrzeugen fehlt's jedoch an Präzision. Simple Menügestaltung.

STEUERUNG 78%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
71%	75%	– %	**78%**

Strategie trifft Action – gelungener *Advance Wars*-Ableger für Ballerfans mit Faible für Taktik!

Harry Potter und der Feuerkelch

Von ungarischen Drachen, bunten Bohnen und dunklen Mächten!

FEUERWERK Beim flotten Dreier geht auf dem Bildschirm die Post ab. **RUNDE 1** Der Kampf gegen den ungarischen Hornschwanz.

Wer möchte nicht wie Harry Potter sein – eintauchen in eine Welt voller Magie, Zauberer, Hexen und spannender Abenteuer. Während sich Leseratten aktuell durch den sechsten Band, *Harry Potter und der Halbblutprinz*, schmökern, bekommen Nintendo-Jünger von EA den vierten Teil, *Harry Potter und der Feuerkelch*, als dreifache Zauberpackung serviert.

DIE TRIMAGISCHEN TURNIERE

Die Geschichte lehnt sich dabei traditionell eng an die Literaturvorlage an: Am Abend des Finales der Quidditch-WM landet ihr im Lager am Rande des Turnieres, als dies von den finsteren Todessern überfallen wird. Ihr entkommt nur knapp und landet danach in Hogwarts, wo Madeye Moody euch Unterricht im Kampf gegen die dunklen Künste erteilt. Anschließend durchstreift ihr das düstere Gemäuer, um nach einem kleinen Spaziergang im verbotenen Wald und der Begegnung mit einem ungarischen Hornschwanz am trimagischen Turnier teilzunehmen und drei gefährliche Prüfungen zu bestehen. Allerdings wird die Geschichte nicht fortlaufend erzählt – vielmehr ist die Versoftung eine Art „Best of" der wichtigsten Ereignisse im Buch.

MAGIE AUF DEM WÜRFEL

Auf dem GameCube wird mächtig gezaubert. Dabei ist Harry Potter natürlich immer in Begleitung seiner besten Freunde Ron und Hermine. Allerdings haben jetzt alle drei angehenden Zauberer nahezu die gleichen Fähigkeiten. Wen ihr für das Abenteuer auswählt, spielt fast keine Rolle. Die anderen beiden Charaktere, über die ihr keine Kontrolle habt, werden vom GameCube gesteuert. Mit zahlreichen Zaubersprüchen und Flüchen wie „Wingardium Leviosa", „Carpe Reactum", „Aqua Erecto" oder „Herbivicus" erledigt ihr Sumpfkrattler oder feurige Salamander. Bestimmte Zaubersprüche nutzt ihr, um brennende Sträucher zu löschen, die im Wald den Weg versperren, oder um mit Magie an hochgezogenen Brücken zu zerren, die anschließend herunterklappen . Diese kleinen Rätsel tragen gut zur Stimmung bei und lockern das Spielprinzip auf. Da ihr stets zu dritt auf Wanderschaft seid, ist jede Menge Teamwork gefragt. Ihr kombiniert eure Zauber und räumt so mit Leichtigkeit große Felsbrocken aus dem Weg oder löscht Flammenherde. Auf eurem Weg findet ihr haufenweise Berti Botts Bohnen in allen Farben. Wer genügend blaue Bohnen sammelt, füllt eine Leiste am unteren Rand und kann so „Magicus Extremo" aktivieren, der eure Standardzauber mit noch mehr Magie versieht. Silberne Bohnen geben euch verlorenene Lebensenergie zurück – und vom Rest könnt ihr Magie-Karten erwerben. Diese verstärken eure Zaubersprüche oder steigern die Lebensenergie und dürfen vor jedem Level auf das Trio verteilt werden.

MIT TOUCHSCREEN UND AUCH IN KLEIN!

Harrys erster Auftritt auf dem DS spielt sich richtig erfrischend. Inhaltlich unterscheidet sich das Abenteuer kaum von der GameCube-Fassung, bietet aber zusätzliche Minispiele und eine gelungene Touchscreen-Unterstützung. Mittels Stylus werden Zaubersprüche ausgelöst und Kämpfe in 3D ausgetragen, ohne ins Stocken zu kommen. Zusätzlich findet ihr auf der Cartridge einen Niffler, ein magisches Haustier, den ihr wie ein Tamagotchi hegen und pflegen dürft. Die GBA-Fassung steht den beiden großen Brüdern in nichts nach, allerdings könnt ihr wie auf dem DS nur zu zweit antreten und Minispiele

MILLIMETERARBEIT Auch beim Zaubern ist Genauigkeit gefragt.

STIFFLER? Nein, Niffler, aber genauso hässlich.

ZÜNDELN Nur wer mit dem Feuer spielt, kommt weiter. Erst wird das Schilf entfacht und damit der Strauch angezündet.

gegeneinander spielen – das Abenteuer bestreitet ihr allein. Die 3D-Kämpfe wurden gestrichen und einige Minispiele mit Touchscreen-Unterstützung fehlen. Grafisch sehen sowohl die DS- als auch die GBA-Fassung klasse aus, allerdings müssen im Vergleich zum GameCube hardwarebedingte Abstriche gemacht werden.

ZAUBER OHNE HAKEN?

Harry Potter und der Feuerkelch überzeugt auf allen drei Systemen durch eine stimmungsvolle Atmosphäre, ein gelungenes Gameplay und den wunderschönen Soundtrack inklusive gelungenenr-Sprachausgabe. Anlass zur Kritik gibt es wenig. Sicher wird das Spielprinzip durch die trimagischen Turniere und die Minispiele aufgelockert, das eigentliche Gameplay bleibt aber weitgehend unangetastet und wiederholt. Auf dem GameCube nervt das dämliche Verhalten der computergesteuerten Charaktere, die zeitweise geistig umnachtet wirken. Ein magisches Abenteuer, das nicht nur Fans verzaubert.

SASCHA DOWIDAT

GAMECUBE

HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-3	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 60,-

- ⊕ Bis zu drei Spieler gleichzeitig
- ⊕ Stimmungsvolle Atmosphäre
- ⊕ Gute deutsche Sprachausgabe
- ⊖ Dämliche KI der Computerspieler

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Einfache Steuerung, mit der die Zauberei auch für Anfänger zum Kinderspiel wird.

STEUERUNG 80%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
75%	81%	82%	77%

Der neue Potter zeigt sich durchdacht und vor allem im Mehrspieler-Modus sehr unterhaltsam.

NINTENDO DS

HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Sprache:	Deutsch
Online:	Nein

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-2	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 40,-

- ⊕ Guter Einsatz des Touchscreens
- ⊕ 3D-Kämpfe gegen Gegner
- ⊕ Stimmungsvolle Atmosphäre
- ⊖ Gleichbleibendes Spielkonzept

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Der Touchscreen wird genial genutzt, aber die Steuerung der Figuren könnte besser sein.

STEUERUNG 82%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
73%	71%	67%	78%

Mit guter Touchscreen-Ausnutzung gelingt ein kleines Zauberfeuerwerk.

GAME BOY

HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-2	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 40,-

- ⊕ Guter Soundtrack, tolle Sprachausgabe
- ⊕ Stimmungsvolle Atmosphäre
- ⊕ Neues Karten-Magie-System
- ⊖ Einige Minispiele wurden gestrichen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Gute, aber manchmal hakelige Steuerung, mir der ihr Harry fast mühelos steuert.

STEUERUNG 78%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	83%	64%	77%

Gelungene Mini-Variante – stimmungsvoll und spannend.

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
mag lieber Jelly Beans.

Dass Harry Potter nicht nur Kinder und Jugendliche verzaubert, scheint Electronic Arts begriffen zu haben. *Harry Potter und der Feuerkelch* wirkt erwachsener und anspruchsvoller als seine Vorgänger. Dazu trägt das neue Kartensystem und die Möglichkeit, sich zu dritt den dunklen Mächten entgegenzustellen bei. Die Atmosphäre ist sehr gelungen und dürfte Zauberer schnell in ihren Bann ziehen. Lob an Electronic Arts, die es geschafft haben, die Stärken der Systeme gut auszunutzen.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
steht auf Hokuspokus.

Ich mag die Geschichten um den kleinen Zauberer – genau wie die Kinofilme. Wieder einmal hat es EA geschafft, ein atmosphärisch dichtes Abenteuer zu schaffen, das vor allem durch den guten Mehrspieler-Modus besticht und dank Kartensystem komplexer wirkt als die Vorgänger. Mich persönlich hat vor allem die DS-Fassung gefesselt, da hier die Fähigkeiten des Systems besonders gut ausgenutzt wurden.

SUCHSPIEL Alte Ruinen der Macht – hier sollte man unbedingt das Schlüssel-Schloss-Prinzip im Auge behalten.

DURCHSCHNITT Technisch bietet Shadow leider kein gutes Niveau.

Shadow the Hedgehog

Der **Tag der Abrechnung** ist gekommen!

Überraschung! Statt eines neuen Abenteuers mit dem beliebten Firmenmaskottchen Sonic schickt Sega mit *Shadow the Hedgehog* ein anderes Gesicht an den Start. Seinen letzten Gastauftritt hatte Shadow in *Sonic Heroes*. Auf der Suche nach seiner Vergangenheit muss Shadow viele Schwierigkeiten meistern.

FREUND ODER FEIND?

Der Spieler übernimmt die Kontrolle über Shadow und begleitet ihn durch das knallbunte, aber auch pfeilschnelle 3D-Jump&Run. Begleitet von passenden Sounds, wirbelt der coole Igel durch die bunten und sehr abwechslungsreichen Gebiete. Während der Missionen kann er sich Fortbewegungsmittel „ausleihen" und Endgegner durch geschicktes Taktieren ins Jenseits befördern. Dabei lockern Third-Person-Shooter-Elemente das Gameplay auf, die jedoch leider aufgesetzt wirken. Im Story-Modus hat Shadow stets die Qual der Wahl, ob er sich für den Weg der dunklen Seite oder den Pfad des Lichts entscheidet. Je nachdem, wie ihr euch entscheidet, ändern sich sowohl der nächste Level und die Verbündeten als auch der dazugehörige Handlungsverlauf. Eine gespaltene Seele, angezeigt durch zwei Balken am oberen Bildschirmrand, ermöglicht es zudem, für einen gewissen Zeitraum eine von zwei sehr effektiven Spezialattacken einzusetzen: Chaos Control und Chaos Blast. Der Auswahl-Modus ermöglicht das Wiederholen bereits gespielter Levels, um einzelne Spielstände zu verbessern. Leider wirkt der Mehrspieler-Teil von *Shadow the Hedgehog* nicht so fesselnd wie der Einzelspieler-Modus. Unübersichtliche Kämpfe und sich stets wiederholende Arenen sorgen für einen eher gedämpften Spaßfaktor. Leider hat sich Sega mit *Shadow the Hedgehog* nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Die Grafik ist nicht up to date und die Kamera vermiest einem des Öfteren die Übersicht. Auch das Leveldesign sprüht nicht gerade vor Inspiration. Für ein Spiel aus dem *Sonic*-Universum ist *Shadow the Hedgehog* somit eher enttäuschend, beinharte *Sonic*-Fans können aber einen Blick riskieren.

STEFANIE RUBNER

STILFRAGE Kunterbunt und absolut schräg: Clowns und schrille Farben, die einen das Fürchten lehren.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak
Ist schon ganz schwindlig.

Schnelle Saltos, Megasprünge und Turboschienen sorgen für ein schnelles Spielgefühl. Ebenso kann man mit Waffen, die teilweise fast so groß sind wie Shadow selbst, so richtig auf den Putz hauen. Schade, dass die 3D-Shooter-Sequenzen genauso uninspiriert sind wie das Leveldesign und die Technik von *Shadow the Hedgehog*. Auch der Mehrspieler-Modus ist sehr enttäuschend. Die Arenenauswahl ist dürftig und die Übersicht leidet unter der schlechten Bildschirmaufteilung deutlich. Schade, Sega!

TEST

SHADOW THE HEDGEHOG	
Genre:	Jump&Run-Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Team Sonic
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Englisch (dt. Untertitel)
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.sega.com**

Spieler	USK-Freigabe
1-2	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
18. Nov. 2005	Ca. € 45.-

- ⊕ Solider Story-Modus
- ⊕ Schlechte Technik
- ⊖ Uninspiriertes Leveldesign
- ⊖ Unübersichtlicher Multiplayer-Modus

CONTROLLER CHECK STANDARD

Einfache, aber dennoch einigermaßen komfortable Steuerung, auch für Anfänger okay

STEUERUNG 75%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	64%	51%	67%

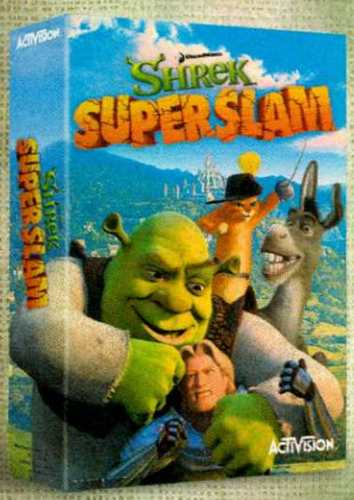
Solides Jump & Run mit Shooter-Sequenzen, das seinem großen Namen nicht gerecht wird

SCHNAPP DIR DEINE FREUNDE ... ES GEHT RUND!

GESTIEFELTER KATER | **SHREK** | **ESEL**

SPECIAL MOVES

HYPNO-KATERBLICK | **GRÜNER STURM** | **ESELS STAMPEDE**

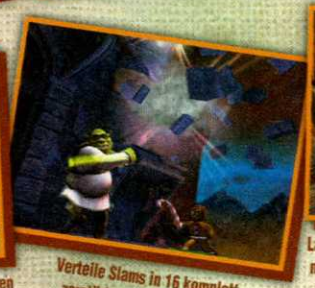


www.shreksuperslam.de

DREAMWORKS

SHREK SUPERSLAM

Zeig es deinen Gegnern als einer von 20 coolen Charakteren im Nahkampf für bis zu vier Spieler.



Verteile Slams in 16 komplett zerstörbaren Umgebungen.

Lass es mit den Spezialtricks jeder Spielfigur und mehr als 20 Waffen und Zaubertränken krachen.

ACTIVISION
www.activision.de

PC DVD ROM

PlayStation 2

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

DREAMWORKS ANIMATION SKG

SHABA GAMES

AMAZE

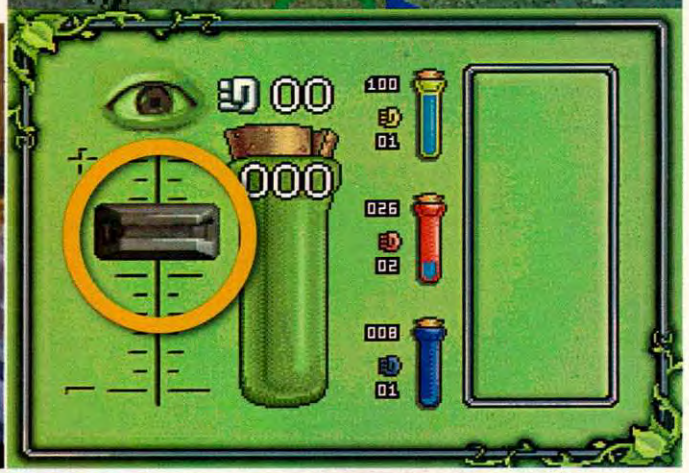
Shrek ® und © 2005 DreamWorks Animation L.L.C. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung durch Activision Publishing, Inc. Spiel © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwicklung der Handheld-Versionen durch Amaze Entertainment. Entwicklung der PC-Version durch LJ Gray Matter. Entwicklung der Konsolen-Versionen durch Shaba Games. © 2004 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation" und das PS-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox sowie die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer Lizenz von Microsoft verwendet. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Shrek Superslam

Der Bandenkrieg tobt, wenn Activisions grüner Slam-Oger gegen Nintendos Smash-Brüder antritt.

GERÜTTELT, NICHT GERÜHRT Rappelt euch mit dem Stick auf die Hufe!

8 FÄUSTE Bud Spencer könnt's nicht besser: Zu viert fliegen die Fetzen.



TOHUWABOHU Der Zoom schafft im wilden Kampfgetümmel Übersicht.

Dass Kirby, Prinzessin Peach und Roy kräftig austeilen können, durften Nintendo-Fans bereits eindrucksvoll in *Super Smash Bros. Melee* erleben. Drei Jahre nach dem GameCube-Hit haben sich nun auch die Protagonisten von DreamWorks' Märchenwelt in die Wolle bekommen. Doch liefert *Shrek SuperSlam* den Beweis dafür, dass auch Shrek, Blaublut Fiona und der Schwarze Ritter das Zeug zum Millionenprügler haben?

SUPERSLAMMER

Der turbulente Lizenzklopfer ist auf allen Systemen mit einem Story-Modus ausgestattet, in dem sich Shrek und Co. an bekannten Filmschauplätzen eins auf die Mütze geben. Während die GameCube- und DS-Versionen 16 Arenen enthalten, bietet *Shrek SuperSlam* auf dem Game Boy Advance lediglich zehn Levels. Untermalt werden die Story-Kapitel von witzigen Zwischensequenzen, die tragbaren Versionen enthalten dagegen nur Standbilder. Erstaunlich: Während ihr auf den Handhelds die Story mit verschiedenen Charakteren nachspielen dürft, bietet ausgerechnet die GameCube-Version lediglich einen Handlungsstrang – die Folge: Fortgeschrittene haben sich innerhalb einer halben Stunde durch sämtliche acht Kapitel geschlagen. Wesentlich länger an den Bildschirm fesseln dagegen die Mega-Challenges: In diesen meist recht kurzen Levels gilt es beispielsweise, Oger-Fiona durch eine zünftige Tracht Prügel daran zu hindern, dass sie sich einer Ladung Feuerwerkskörper nähert und sich dabei selbst in die Luft sprengt. An anderer Stelle sorgt ihr dafür, dass der Esel vor Ablauf des Zeitlimits alle seine Widersacher mit einem Huftritt attackiert. In der GBA-Version kommt es meist darauf an, einer bestimmten Anzahl von Gegnern eine Abreibung zu verpassen oder Münzen zu ergattern, die an zufälliger Stelle im Level verstreut sind. Einen Tick abwechslungsreicher präsentiert sich *Shrek SuperSlam* auf dem DS, wo nette Touchscreen-Einlagen wie *Memory* oder ein *Space Invaders*-Klon integriert wurden und man mit dem Stylus seine Kärtchen auswählen darf oder die Invasion von oben abwehrt.

HAKELIG BEHARKEN

Leider entpuppt sich das Beat-'em-Up-Debüt des grünen Ogers schon nach kurzer Spieldauer als eintöniges Tastengedrücke, das spielerische Feinheiten schmerzlich vermissen lässt. Insbesondere aufgrund der hakeligen Steuerung, die vor allem auf dem Game Boy Advance Sprünge zur Glückssache macht, geht einiges

NASEWEIS Duell der Supernasen: Mega-Challenge mit vier Pinocchios.

MEIN SCHATZ! Sputen ist angesagt, ehe die Schatzkiste im Kessel

an Spielspaß flöten. Anfänglich macht es noch Laune, mit einer SuperSlam-Attacke einzelne Levelabschnitte auseinander bersten zu lassen – so werden etwa Hausdächer aufgesprengt oder Treppen stürzen ein. Nach einigen Spielrunden wünschen sich erwachsene Spieler jedoch sehnlich mehr Abwechslung herbei. Jungen *Shrek*-Fans dürfte es trotz allem Spaß machen, im Gasthaus „Zum Vergifteten Apfel" als gestiefelter Kater den Degen zu zücken. Mit vier Spielern steht einer launigen Kinderparty vor dem Fernseher erst recht nichts mehr im Weg. Leider wird auf den Handhelds ein Modul pro Spieler benötigt – gerade im Hinblick auf den in Japan erschienenen Anime-Prügler *Jump Superstars*, in dem man zu viert mit nur einer einzigen Cartridge loslegen darf, ist das sehr dürftig. Yugi und Son-Gohan, wann legt ihr euch endlich auch in Europa miteinander an? Vielleicht könnt ihr Mario und Link ebenfalls mal wieder zu einer kleinen Keilerei anstiften? Eine Alternative zu *Jump Superstars* und *Super Smash Bros.* ist *Shrek SuperSlam* nämlich definitiv nicht geworden.

CHRISTOPH KRAUS

SHREK SUPERSLAM

GAMECUBE

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Shaba Games
Speichern:	1 Block
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.activision.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-4	Ab 6 Jahren
Termin	Preis
Erhältlich	Ca. € 60,-

- ⊕ Witzige Zwischensequenzen
- ⊕ Zerstörbare Schauplätze
- ⊖ Ultrakurzer Story-Modus
- ⊖ Unübersichtliche 4-Spieler-Duelle

CONTROLLER CHECK STANDARD

Die Steuerung ist unruhig und nicht sonderlich präzise, dafür sehr einsteigerfreundlich.

STEUERUNG 69%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
69%	67%	66%	64%

Belangloses Gekloppe im *Shrek*-Universum für Fans – aber wirklich nur für die!

NINTENDO DS

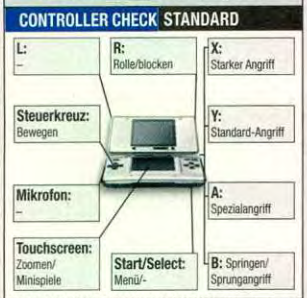
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Amaze Ent.
Sprache:	Deutsch
Online:	Nein

Internet: **www.activision.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-4	Ab 6 Jahren
Termin	Preis
Erhältlich	Ca. € 45,-

- ⊕ 16 Arenen anwählbar
- ⊕ Flüssiges Gameplay
- ⊖ Touchscreen-Extras nur Beiwerk
- ⊖ Jeder Spieler benötigt eine Cartridge

CONTROLLER CHECK STANDARD



Der Touchscreen wird nur zum Zoomen benutzt, die Tastenbelegung ist dabei extrem simpel.

STEUERUNG 70%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
73%	70%	62%	61%

3D-Prügler mit Touchscreen-Extras. Warum ohne Single-Pak-Modus?

GAME BOY

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Amaze Ent.
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-4	Ab 6 Jahren
Termin	Preis
Erhältlich	Ca. € 45,-

- ⊕ Hübsche Spezialattacken
- ⊕ Wireless-Adapter wird unterstützt
- ⊖ Simple Tastenbelegung
- ⊖ Sprünge äußerst schwammig

CONTROLLER CHECK STANDARD

Aufgrund unglücklich belegter Sprungtaste (Steuerkreuz oben) sehr schwammig.

STEUERUNG 55%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
58%	69%	55%	54%

Game Oger! Der GBA-*Shrek* enttäuscht mit **schwacher Steuerung.**

MEIN FAZIT OK

Christoph Kraus läuft im Gesicht grün an.

So sehr ich auf den Humor von *Shrek* stehe: *SuperSlam* ging für meinen Geschmack ziemlich daneben. Kindern dürfte es ja noch Spaß machen, sich mit den Leinwandhelden gegenseitig zu verprügeln. Wer die zweistellige Altersgrenze durchbrochen hat, wendet sich jedoch besser *Super Smash Bros.* zu. Zwar ist auch die Nintendo-Prügelei nicht besonders anspruchsvoll, dafür bietet sie freispielbare Extras en masse und begeistert auch Solospieler.

MEIN FAZIT OK

Fabian Sluga favorisiert die GameCube-Version.

Zwar ist *Shrek SuperSlam* auf keiner der drei Konsolen ein Überhammer. Wer aber unbedingt mit dem grünen Oger keilen möchte, liegt mit der GameCube-Version am besten. Die bietet nämlich nicht nur 16 Arenen, sondern auch 20 Charaktere von Oger-Fiona bis hin zu Prince Charming. Zum Vergleich: Auf dem DS duellieren sich nur zwölf Spieler, die GBA-Variante ist gerade mal für zehn Prügler.

CLEVER Bei bestimmten Punktzahlen könnt ihr die Helden aufleveln.

FROSTBEULE Frozone verteilt jede Menge Gratis-Eis.

Die Unglaublichen
Der Angriff des Tunnelgräbers

Sind die Superhelden **im Duett noch unglaublicher**?

Animationsfilme liegen voll im Trend – kein Wunder, dass *Die Unglaublichen* vor knapp einem Jahr ein voller Erfolg wurde und nicht nur kleine und große Superhelden in seinen Bann zog. Am Ende des Films wurden die Unglaublichen nicht nur heldenhaft gefeiert, es kündigte sich außerdem schon ein neuer Erzfeind an: der Tunnelgräber. Mithilfe seiner Roboterarmee und dem Magnomisierer, auf gut Deutsch seltsames, hochwissenschaftliches Gerät, will er die Erde aus dem Gleichgewicht bringen, die Pole vertauschen und die Zivilisation vernichten. Eigentlich unglaublich, so viel Größenwahn auf einem Haufen – und deshalb stellen sich Mr. Incredible und Frozone dem Irren in den Weg. Ihr übernehmt wahlweise einen der beiden Helden und dreht den Roboterschergen des Tunnelgräbers – anfangs noch an der Erdoberfläche, später aber auch im Untergrund – in Schlammminen oder Fabrikhallen mit jeder Menge Prügel den Strom ab. Während der Dickwanst eher für das Grobe zuständig ist und er es dank Spezialschlägen, die ausbaubar sind, mächtig krachen lässt, ist Frozone für feinere Arbeiten wie das Bauen von Eisbrücken zuständig.

TEAMWORK IST SUPER!

Als dicke Kumpels arbeiten die beiden eng zusammen: Frozone friert Gegner ein, die Mr. Incredible anschließend als Wurfgeschosse nutzt. Hier sind flinke Finger gefragt, müsst ihr doch schnell zwischen den Freunden wechseln. Im Unterschied zum ersten Teil dürft ihr jetzt auch zu zweit in die Helden-Kostüme schlüpfen. Auf technischer Seite gibt es wenig zu meckern. Die Schauplätze wirken detailliert und der Sound ist stimmig.

MINIHELDEN

Auch auf dem GBA machen die Unglaublichen eine gute Figur. Die Geschichte bleibt gleich, allerdings erwartet euch hier ein buntes Jump & Run mit Mr. Incredible und Frozone, die beide ihre Superkräfte spielen lassen. Natürlich gibt es keine Sprachausgabe und die Umgebungen sind nur 2D – aber trotzdem macht die Jagd Spaß. Wie sich die beiden auf dem DS schlagen, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe!

SASCHA DOWIDAT

TEMPERAMENTVOLL Die beiden Freunde zerlegen sämtliche Roboter in ihre Einzelteile.

MEIN FAZIT **GUT**

Sascha Dowidat
steht auf coole Freunde.

Schon der erste Superhelden-Ausflug hat jede Menge Spaß gemacht. Viel Abwechslung ist zwar auch im neuen Teil nicht geboten, aber die Verbesserung der Superkräfte und die Tatsache, dass man nun auch zu zweit die Welt retten kann, gefällt. Besonders klasse ist, dass man jetzt auch den coolen Helden Frozone steuern kann. Ein Lob gibt es auch für die komplett deutsche Synchronisation inklusive deutscher Sprachausgabe – so machen Filmversoftungen Spaß.

TEST
DIE UNGLAUBLICHEN

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Helixe
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de
Spieler:	1
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

- ⊕ Große Unterschiede zur GC-Version
- ⊕ Frozone rockt das Haus!
- ⊖ Kein Batteriespeicher
- ⊖ Wenig Abwechslung

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Einfache Steuerung, allerdings manchmal etwas hakelig, wenn es um genaues Zielen geht

STEUERUNG 77%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	68%	–%	70%

Gelungenes Jump & Run im Stil des Vorgängers – leider kaum Abwechslung

TEST
DIE UNGLAUBLICHEN

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Heavy Iron Studios
Speichern:	10 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.thq.de
Spieler:	1-2
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 45,-

- ⊕ Gelungener Zweispieler-Modus
- ⊕ Superkräfte werden ausgebaut
- ⊖ Einfach und geradlinig
- ⊖ Wenig spielerische Abwechslung

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Viele Angriffe und Befehle, aber dafür sehr übersichtliche und einfache Steuerung

STEUERUNG 84%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
74%	75%	72%	70%

Nicht unglaublich, aber durchaus **solide Actionkost zum bekannten Animationsabenteuer**

ANZEIGE

Das ist dein Spiel!

Für jeden neuen N-ZONE-Abonnenten bedanken wir uns mit einem tollen Spieletitel für GBA oder DS!

Pokémon Smaragd-Edition (GBA)
Pokémon Smaragd-Edition – das Kultspiel für den GBA wartet mit Pokémon auf, die noch nicht auf dem GBA zu sehen waren!
Prämien-Nr.: 002786

Die Sims 2 (NDS)
In der bahnbrechenden Lebenssimulation begleitet der Spieler die von ihm erschaffenen Sims ein ganzes Leben hindurch – vom Babyalter bis zur Rente!
Prämien-Nr.: 002850

Nintendogs (NDS)
Auf den Hund gekommen! Die niedliche Kläffersimulation gibt es in drei unterschiedlichen Editionen!
Prämie: 002773 Labrador
Prämie: 002774 Dachshund
Prämie: 002775 Chihuahua

Kirby Power Paintbrush (NDS)
Der DS-Stylus als Zauberpinsel: ein ungewöhnliches und einfach fantastisches Abenteuer, wie man es sich schöner nicht ausmalen kann.
Prämien-Nr.: 002806

Mario Kart DS (NDS)
Die wohl verrückteste Rennserie geht in die nächste Runde und endlich online. Und diesmal können bis zu acht PS-Fans gleichzeitig über die Piste jagen!
Prämien-Nr.: 002805

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Tel.: +43 (0)6246 882 882, Fax: +43 (0)6246 88 25 277

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo.**
(€ 37,20/12 Ausg.; Ausland: € 49,20/12 Ausg.; Österreich: € 42,-/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämien-Nr.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 22

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

Burnout Legends

Rempeln, Drängeln, Boosten – endlich auch auf dem DS!

FREUND UND HELFER? Als Ordnungshüter solltet ihr den Typen rammen.

SCHUMI? Nicht ganz, aber ihr dürft selber einen Formel-1-Wagen fahren.

Die Enttäuschung war groß, als Electronic Arts GameCube-Besitzern die Fahrerlaubnis für *Burnout 3* entzog. Über ein Jahr später könnte es ein spätes, aber versöhnliches Happy End geben, denn mit *Burnout Legends* steht eine Art „Best of" der letzten drei Teile in den Startlöchern – allerdings nicht für den GameCube, sondern für Nintendos Handheld DS. Bevor es auf die Straße geht, wählt ihr aus, ob ihr nur mal kurz eine Aufwärm-Runde dreht, gegen menschliche Mitspieler antretet oder gleich die harte Fahrerkarriere in der World Tour anstrebt. In der werden sich vor allem alte *Burnout*-Hasen sofort heimisch fühlen. Eine Weltkarte zeigt euch den harten Karriereweg in Form von verschiedenen Wettbewerben: Rennen, Eliminator, Verfolgung, Vorschau-Runden, Face Off oder Crash Events. Vielseitige fahrerische Fähigkeiten stehen im Vordergrund und Abwechslung wird großgeschrieben. Je nachdem, für welchen Event ihr euch entscheidet, folgt ein Rennen gegen Kontrahenten, eine spannende Verfolgungsjagd, eine Zerstörungsorgie im Crash-Modus oder eine Vorschau-Runde, die einen kleinen Vorgeschmack auf später freischaltbare Boliden ermöglicht.

MIT VOLLGAS VOR DEN BRÜCKENPFEILER

Ist der Event ausgewählt, heißt es anschnallen und möglichst schon am Start seine Konkurrenten kassieren. Wie schon in den Vorgängern gilt: Gas, Gas, Gas und dabei die Takedowns nicht vergessen. Darunter versteht man geschickte Attacken, bei denen ihr Kontrahenten gegen Betonpfeiler oder Leitplanken rempelt. Als Belohnung für dieses „vorbildliche" Fahrverhalten füllt ihr euren Boost. Zündet ihr diesen, legt euer Bolide noch mal einen gehörigen Gang zu. Die Steuerung ist recht einfach gehalten und lässt auch Einsteigern Chancen auf den Sieg, allerdings ist das ursprüngliche *Burnout*-Feeling der Heim-Version verloren gegangen. Das liegt nicht zuletzt am schlechten Driftverhalten der Autos, das nicht mehr so intuitiv funktioniert wie früher, und der Tatsache, dass Takedowns wesentlich schwieriger zu landen sind – beide Punkte sind aber essenzieller Bestandteil der *Burnout*-Serie.

SCHNELLE FLITZER, SCHÖNE LANDSCHAFT

Habt ihr Rennen erfolgreich absolviert, winken Medaillen, mit denen neue Autos und Events auf der Karte freigeschaltet werden. Burnout-Punkte, die ihr für jedes Rennen bekommt, sowie Takedowns schalten ebenfalls zusätzliche Boliden

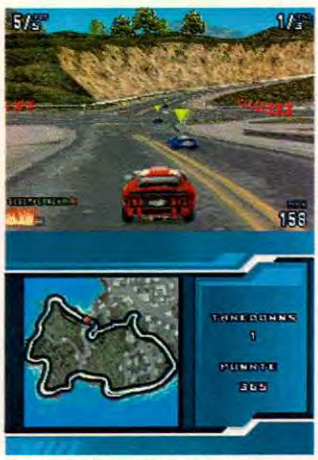
INFO KFZ-KURS FÜR ANFÄNGER

Basteln für Anfänger!

Im Spiel bekommen wir ja nur die fertigen Wagen zu sehen, deshalb haben wir hinter die Kulissen geblickt und ein Auto auseinander genommen.

Auf der Motorhaube ist deutlich das fertige Auto zu erkennen. Im hinteren Bereich seht ihr die grobe Konzeptzeichnung, die vor jedem Spiel von den Autos angefertigt wird. Wenn diese Modelle fertig sind, werden die Texturen darüber gelegt – fertig ist das Vehikel zum Rasen und Spaß haben!

VERBOTEN **Rast durch den Gegenverkehr und erntet Boost.**



FLEISSARBEIT **Wer Gegner rammen will, braucht ein wenig Geduld!**

frei, darunter auch verschiedene Oldtimer. Ihr startet in der Kompaktklasse und fahrt euch über Muscle-, Coupé-, und die Sport-Klasse bis in die Königklasse der „Super Cars" empor. Am Ende jeder Klasse wartet als finale Herausforderung eine Rennserie, die ihr als Erster beenden müsst. Wie die Spielmodi sind die Strecken vornehmlich ein Mix aus den alten Teilen: Angefangen mit den aus *Burnout 3* bekannten Strecken wie Silver Lake, Vineyard, Goldencity, Downtown und Rivierabis bis hin zu Harbour Town, Dockside, Big Surf Shore, Airport, Interstate und Palm Bay Marina wird für viel Abwechslung gesorgt. Die Strecken sehen durchaus nett und detailliert aus, allerdings auch recht verpixelt. Der Verwischeffekt ist zwar gelungen, allerdings will das richtige Renn-Feeling trotzdem nicht aufkommen. Da passt der durchschnittliche Motorensound gut ins Bild, während der abwechslungsreiche Soundtrack doch etwas für Stimmung sorgt. Ein unterhaltsamer Arcade-Renner, der mit der PSP-Version inhaltlich nahezu identisch ist, dem aber leider das traditionelle *Burnout*-Feeling fehlt. Dank des großen Umfangs und der abwechslungsreichen Events gibt es trotzdem stundenlange Unterhaltung – einsteigen, Gas geben und Takedown!

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK **BURNOUT LEGENDS**

Takedown vs. Drift

Welcher Traditions-Raser fährt den Sieg ein?

BURNOUT LEGENDS

UMFANG ★★★★☆
Rennmodi: Rennen, Zeitfahren, Road Rage, Verfolgung und Crash
Fahrzeuge: Fünf Wagenklassen und einige zusätzliche Oldtimer
Spieleranzahl: Mit nur einer Cartridge können bis zu vier Spieler rasen.
Strecken: Viele stimmungsvolle Strecken aus allen drei Burnout-Teilen

GAMEPLAY ★★★☆☆
Steuerung: Gute Steuerung, allerdings ist das Driften nicht ideal gelöst.
Streckendesign: Dank der vielen Strecken aus allen drei Burnout-Teilen ist für jedes Raserherz etwas dabei.

TECHNIK ★★★☆☆
Grafik: Detaillierte Strecken, die allerdings recht verpixelt wirken.
Sound: Der Soundtrack ist gelungen, die Motorengeräusche sind belanglos.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

RIDGE RACER

UMFANG ★★★½☆
Rennmodi: Grand Prix-Modus, Car Attack und Time Attack
Fahrzeuge: Insgesamt 32 verschiedene Modelle, die ihr freispielen müsst.
Spieleranzahl: Bis zu sechs Spieler dürfen gleichzeitig gegen einander antreten.
Strecken: 20 verschiedene Strecken in drei unterschiedlichen Regionen

GAMEPLAY ★★★★☆
Steuerung: Gute Steuerung, die viel Freiraum für Profis lässt,.
Streckendesign: Abwechslungsreiche Strecken, aber etwas mehr Abwechslung wäre doch schön gewesen.

TECHNIK ★★★½☆
Grafik: Schöne Landschaften, die flüssig vorbeifliegen, schaffen Rennatmosphäre
Sound: Der gute Sound der ursprünglichen N64-Fassung wurde übernommen.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

Fazit: Ein knappes Kopf-an-Kopf-Rennen, das Ridge Racer am Ende dank des besseren Geschwindigkeitsgefühles und der gelungeneren Steuerung für sich entscheidet. Burnout Legends punktet zwar durch den guten World-Tour-Modus, kann aber beim Gameplay nicht voll überzeugen.

MEIN FAZIT **GUT**

Sascha Dowidat ist langsam verzweifelt.

Für mich steht mit dem Erscheinen von *Burnout Legends* eindeutig fest: Der DS eignet sich einfach nicht für schnelle realistische Rennspiele. Zum einen scheint die Grafikpower der kleinen Kiste nicht auszureichen, zum anderen macht die digitale Steuerung jedes Fahrvergnügen zunichte. Und trotzdem macht *Burnout Legends* Spaß – ein gutes und vor allem umfangreiches Rennspiel!

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga kassiert einen Takedown.

In *Burnout* muss ich mich geschlagen geben, aber warte auf meine Rache in *Mario Kart*! Im Unterschied zum Fun-Racer will hier kein richtiges Geschwindigkeitsgefühl aufkommen und die genialen Takedowns verkommen zur Nebensächlichkeit. Wer damit leben kann, bekommt ein gelunges Rennspiel, dass mit den Heimversionen aber nicht konkurrieren kann.

TEST
BURNOUT LEGENDS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Criterion Games
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-5(1 Cartrdige)**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **8. Dezember**	Preis **Ca. € 40 ,-**

- ⊕ Umfangreicher World-Tour-Modus
- ⊕ Viele Fahrzeuge unterschiedlicher Klassen
- ⊖ Das Burnout-Feeling ist weg
- ⊖ Takedowns sind schwer zu erzielen

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Gute Steuerung, das Driften erfordert allerdings einiges an Übung.

STEUERUNG **77%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	76%	73%	**75%**

Gutes Rennspiel, das aber mit der stationären Burnout-Serie nicht zu vergleichen ist.

Tony Hawk's American Sk8land

N-ZONE HTT NINTENDO DS

Tony holt zum Handheld-Rundumschlag aus. Auf dem DS sogar **in 3D und mit Internet-Unterstützung.**

GANZ KLASSISCH Auch auf dem DS kann man Oldschool-Ziele lösen.

ERLEICHTERUNG Mithilfe des Touchscreen werden Spezialtricks ausgelöst. Sehr komfortabel.

Alle Jahre wieder kommt der Weihnachtsmann – und *Tony Hawk*. Die Skater-Serie feiert auf dem Nintendo DS gleich mehrere Premieren. *Sk8land* läutet endlich die Tony-Hawk-Ära auf dem DS ein und überzeugt zum ersten Mal auf einem Nintendo-Handheld mit einer komplett dreidimensionalen Darstellung des Skater-Alltags. Auf dem oberen Bildschirm führt man Trick-Kombos aus und geht in den weitläufigen Levels auf Punktejagd. Den Touchscreen haben die Entwickler sehr durchdacht ins Spiel integriert. Neben einer Karte findet man hier am rechten Rand drei Felder, die bei Berührung Spezial-Tricks – abhängig von der gerade ausgeführten Aktion (Grind, Air, Manual) – auslösen. Auf der linken Seite befindet sich das Feld zur Aktivierung der Fokus-Zeitlupe. Dadurch erlebt die Steuerung eine sehr intuitive Erweiterung, die das bekannte Skater-Gameplay sehr gut aufwertet.

GUTE AUSSTATTUNG

Die dritte Besonderheit von *Tony Hawk's American Sk8land* auf dem DS ist die Online-Unterstützung. Als zweites DS-Spiel überhaupt gehen die virtuellen Skater auch im Internet auf Punktejagd. Die Einrichtung der Verbindung ist dabei, sowohl mit dem Wi-Fi-USB-Connector als auch über ein WLAN-Netzwerk, sehr einfach (Informationen dazu findet ihr in der letzten Ausgabe). Zu Beginn der Wi-Fi-Session bekommt der Spieler einen Benutzernamen und ein Passwort zugewiesen, mit dem er sich auf der offiziellen Homepage www.american-sk8land.com einloggen und ein Profil erstellen kann. Auf diese Weise bekommt man Zugang zu eigens kreierten Graffitis, jeder Menge Logos und kann sich zudem mit anderen Spielern in Crews zusammenschließen. Allerdings müsst ihr der englischen Sprache mächtig sein, um alles bestens nutzen zu können.

IM INTERNET AUF PUNKTEJAGD

Herzstück der Online-Variante ist der Kopf-an-Kopf-Modus. Hier skatet man entweder gegen automatisch vermittelte Spieler oder fordert einen DS-Skater aus seiner Freundesliste heraus. Ausgangspunkt ist im-

DREHWURM Dank der flotten 3D-Optik sind lange Trickkombos kein Problem.

ROUTINIERT Die GBA-Version bietet leider nicht viel Neues.

mer der Skate-For-Fun-Modus. Nun entscheidet man sich über das Pause-Menü für einen von vier weiteren Spielmodi und legt dazu die begleitenden Regeln, wie zum Beispiel Level, Punkte- oder Zeitlimit, fest. Man hat zwar nicht mit langen Lade- oder Verbindungszeiten zu kämpfen, dennoch ist die Handhabung recht umständlich und kann, gerade im Vergleich zu *Mario Kart DS*, noch verbessert werden. Die Spielerfahrung war während unserer Testphase überwiegend gut und wurde nur ganz selten durch Abstürze oder Probleme mit der Verbindung getrübt. Offline vergnügt man sich mit einem Story-Modus, der mit viel guter Sprachausgabe und toll gezeichneten Comic-Zwischensequenzen ansprechend präsentiert wird. Der altbekannte Klassik-Modus liefert die fast schon nostalgischen Zwei-Minuten-Läufe. Technisch ist die DS-Version wirklich sehr gut gelungen. Zwar sind sowohl die Figuren als auch die Umgebungen nicht gerade detailliert dargestellt, dafür läuft das Skater-Geschehen immer schnell und flüssig. Nur ganz selten erlebt man kurze Ruckler. Der Soundtrack bietet mit 13 passenden, lizenzierten Songs sehr gelungene Abwechslung. Offline überzeugt der Titel nicht nur durch den 3D-Wandel, sondern auch durch die coole Touchscreen-Einbindung. Online bietet *American Sk8land* zusammen mit den Features der Homepage eine sehr gute Ausstattung, lässt aber auch, was die Bedienung angeht, noch Raum für Verbesserungen. Tony-Hawk-Fans und DS-Besitzer kommen an diesem Spiel trotz allem nicht vorbei.

AUCH AUF DEM GBA ÜBERZEUGEND

Die GBA-Version unterscheidet sich optisch kaum vom soliden GBA-Vorgänger. Man scheucht die flüssig animierten Skater aus einer isometrischen Perspektive über Rails und Gaps aller Art. Optisch hat sich nicht viel getan und der Titel verliert durch seine grafische Schlichtheit viel an Reiz. Die Musik ist auf dem Game Boy ebenfalls nicht besonders gelungen. Spielerisch dagegen kommt auch das GBA-*Sk8land* sehr gut klar. Kenner des Vorgängers kommen mit der Steuerung gleich zurecht, Neulinge sollten sich aber aufgrund der Perspektive und des etwas trägen Handlings etwas Eingewöhnungszeit gönnen. Zwar sind die Ziele angepasst, viel Neues braucht man allerdings nicht erwarten.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak hat ganz viele Freunde.

Was bin ich überrascht. Der 3D-Wandel auf dem DS ist überaus gut gelungen. Zusammen mit der sehr guten Steuerung habe ich dasselbe Spielgefühl wie auf dem GameCube. Den Touchscreen haben die Entwickler sehr gut ins Gameplay integriert und nach kurzer Zeit bezieht man ihn intuitiv in die Skater-Action ein. Online macht *American Sk8land* durch die gute Ausstattung ebenfalls eine sehr gute Figur, auch wenn die Bedienung noch nicht wirklich passt. Die GBA-Version bietet im Vergleich zum *Underground*-Vorgänger einfach zu wenig Neues, um noch jemanden ernsthaft zu begeistern. Sicherlich ist es kein schlechtes Spiel und Fans des Vorgängers werden auch mit dem GBA-*American Sk8land* ihre Freude haben, nur ist irgendwann mal die Luft raus.

TEST

AMERICAN SK8LAND

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Sprache:	Dt. Texte, Engl. Sprache

Internet: www.american-sk8land.com

Spieler 1-2 (Online)	USK-Freigabe Ohne Beschr.
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 45,-

- ⊕ Schnelle 3D-Optik
- ⊕ Sehr guter Soundtrack
- ⊕ Tolle Spielbarkeit
- ⊖ Online-Modus zu umständlich

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Nahezu 1:1 wie auf dem GC. Der Touchscreen wird sehr gut genutzt.

STEUERUNG 85%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	86%	83%	**86%**

Flotte 3D-Optik und Online-Unterstützung. **Tonys DS-Einstand überzeugt.**

TEST

AMERICAN SK8LAND

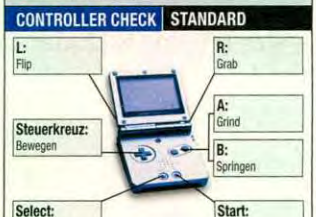
Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: www.american-sk8land.com

Spieler 1-2	USK-Freigabe Ohne Beschr.
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 40,-

- ⊕ Gute Spielbarkeit
- ⊕ Unterhaltsamer Story-Modus
- ⊖ Grafik nicht mehr zeitgemäß
- ⊖ Zu wenig Neues

CONTROLLER CHECK **STANDARD**



Die Skater lassen sich trotz Iso-Ansicht gut steuern. Wie beim Vorgänger.

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	75%	77%	**83%**

Auch **auf dem GBA gut wie eh und je**. Leider viel zu wenig Neues und nicht mehr zeitgemäß.

Die Sims 2

Die Sims treten ihren Traumjob an: **Seifenoper-Star oder Hotelmanager?**

Für alle, die auch unterwegs nicht auf ihr Alternativleben verzichten können, hat Maxis seine virtuelle Seifenoper auf Taschenformat zusammengeschrumpft. *Die Sims 2* für Game Boy Advance und DS präsentiert sich weniger als Lebenssimulation mit enormen spielerischen Freiheiten – vielmehr ist die Umsetzung für unterwegs in mehrere Missionen unterteilt und bietet eine angepasste Handheld-Steuerung.

DER SIM DES LEBENS

Während ihr auf dem DS einen polygonalen Sim erstellt und dieser dann in einem Hotel für zufriedene Gäste sorgen muss, schlägt euer Alter Ego auf dem GBA eine Filmkarriere ein, die sich über drei Staffeln mit insgesamt 12 Folgen erstreckt. Jede Folge repräsentiert dabei einen Level mit verschiedenen Missionszielen. Für Laiendarsteller gilt es hier, die vorgegebenen Szenen des Drehbuchs nachzuspielen und sich beispielsweise mit bestimmten Charakteren anzufreunden oder Gegenstände zu finden. Zwischendurch müssen Toilette oder Kühlschrank aufgesucht werden, damit die schauspielerische Leistung eures Sim nicht unter Gerichtsshow-Niveau herabsinkt. In der DS-Version müsst ihr euch neben euren eigenen Bedürfnissen auch um die Instandhaltung eures Hotels kümmern, um keine Kundschaft zu verprellen. Technisch erfreuen die Doppelschirm-Sims dank guter Touchscreen-Einbindung (insbesondere während der sechs Minispiele) und der simplen, aber zweckdienlichen 3D-Engine. Die GBA-Version reizt die Hardware gut aus und bietet eine zusammenhängende Landschaft aus isometrischer Ansicht. Schade: Die Interaktionsvielfalt ist bei beiden Fassungen eingeschränkter als in der Heimkonsolenvorlage.

CHRISTOPH KRAUS

MEIN FAZIT GUT

Christoph Kraus wird zum Laiendarsteller.

Es war bereits im Vorfeld klar, dass Nintendos Handhelds technisch nicht in der Lage sind, die Konsolenvorlage ohne Abstriche darzustellen. Der Spagat zwischen bewährtem *Sims*-Gameplay und den Missionen gelingt aber gut und eignet sich dank Schnellspeicher auch für den schnellen Zock zwischendurch. Aufgrund der 3D-Optik gefällt mir die DS-Version einen Tick besser, doch auch das GBA-Pendant besticht durch Einfallsreichtum.

ZOCKEN CONTRA SCHLAF Wir sind's nicht anders gewohnt: Trotz Müdigkeit geht immer noch eine Runde am Spielautomaten!

PUMPEN! Der „Super-Einweicher" macht seinem Namen alle Ehre: Macht den außerirdischen Imperator Xizzle nass!

REKLAME Die Minispiele werden als Werbespots präsentiert. Hier nehmt ihr vor einer Coladose Reißaus.

TEST

DIE SIMS 2

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.diesims2.de**

Spieler **1-3**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Missionsbasiertes Gameplay
- ⊕ Witzige Inszenierung
- ⊖ Gespräche wenig spannend
- ⊖ Linear aufgebaute Kapitel

CONTROLLER CHECK STANDARD

Gerade durch die Einfachheit sehr gut zu steuern. Das aufrufbare Statusmenü ist sehr übersichtlich.

STEUERUNG **82%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	75%	71%	**78%**

Lineare Simulation im Stil einer virtuellen TV-Show mit maßgeschneidertem Handheld-Gameplay!

TEST

DIE SIMS 2

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
Sprache:	Deutsch
Online	Nein

Internet: **www.diesims2.de**

Spieler **1-3**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Spielkonzept auf DS zugeschnitten
- ⊕ Spaßige Touchscreen-Einlagen
- ⊖ Grobe Texturen und Polygone
- ⊖ Unspektakulärer Mehrspieler-Modus

CONTROLLER CHECK STANDARD

Es sind sowohl Stylus als auch Steuerkreuz nötig, was die Handhebung etwas erschwert.

STEUERUNG **85%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	78%	71%	**80%**

Im Vergleich zu den Urbz guter Gebrauch der DS-Fähigkeiten mit angepasstem Spieldesign!

FILM-HIGHLIGHT

Fantastic Four erscheint am 2. Dezember als Einzel- und Doppel-DVD. Die Single-Version enthält ca. 30 Minuten Bonusmaterial, die Premium Edition drei Stunden.

Nachdem sie von einer kosmischen Wolke verstrahlt wurden, erlangt ein Team von Wissenschaftlern Superkräfte.

Während die Fantastischen Vier ihre neu gewonnenen Kräfte positiv einsetzen, will Dr. Doom sie zu eigenen, todbringenden Zwecken nutzen.

Fantastic Four

Action Sensationelle Verfilmung der langlebigsten Superhelden-Comic-Serie.

Stan Lee schuf in den 60er-Jahren eine ganze Reihe von Comic-Charakteren, die das Marvel-Verlagshaus zu einer festen Größe der Entertainment-Industrie machten. Unter anderem ersann der Zeichner die Superhelden-Familie Fantastic Four, bestehend aus dem Wissenschaftler Reed Richards, seiner Freundin Susan Storm, ihrem Bruder Jonathan und dem Raumpiloten Ben Grimm. Die Serie entwickelte sich zur dauerhaftesten Comic-Reihe der Welt mit mittlerweile über 60 Millionen verkauften Exemplaren. Deutschlands Erfolgsproduzent Bernd Eichinger sicherte sich bereits vor 20 Jahren die Filmrechte und gab nun grünes Licht für die Verfilmung des Spektakels.

Ein Geldproblem lässt Dr. Reed Richards und sein Team auf einen Vorschlag seines alten Konkurrenten aus Studienzeiten, Victor von Doom, eingehen. Gemeinsam wollen sie in einer Forschungsmission ins All starten. Doch an Bord der Raumstation passiert etwas Unvorhergesehenes: Eine kosmische Wolke verstrahlt die fünf Teammitglieder. Richards kann seine Glieder plötzlich unermesslich dehnen, Sue Storm wird unsichtbar, Johnny entflammt zur menschlichen Fackel und Ben mutiert zu einem Koloss mit steinerner Haut. Dr. Doom dagegen hat plötzlich Macht über Elektrizität gewonnen, die er vernichtend einsetzt. Fortan versuchen die Fantastic Four, seinem tödlichen Treiben Einhalt zu gebieten.

Aus der Comic-Vorlage schuf der junge Regisseur Tim Story (*New York Taxi*) eine rasante Mischung aus furioser Action, kernigen Effekten und witzigen Dialogen, vernachlässigte nicht die Wurzeln der Helden und thematisierte auch deren soziale Probleme. Die Premium Edition der DVD präsentiert dazu viele Einblicke in die Dreharbeiten und die Entstehung der Effekte sowie witzige Anekdoten.

Bombastische Action mit menschlichen Helden.

EXTRAS PREMIUM-EDITION

- Top-Bildtransfer vom HD-Kameramuster
- Audiokommentar der fünf Darsteller
- Making of *Heroes are born* (ca. 97 Min.)
- 12 geschnittene Szenen (ca. 24 Min.)
- Fantastic Tour Videotagebuch (ca. 20 Min.)
- Entstehung Brooklyn-Bridge-Szene (ca. 8 Min.)
- Das Baxter-Gebäude (ca. 7 Min.)
- zwei Musikvideos (ca. 7 Min.): *Everything Burns* mit Anastacia und Ben Moody, *Come on, come in* mit Velvet Revolver
- Making of, Featurette, Behind the Scenes, Darstellerinfos, Trailer (ca. 30 Min.)

SFT
DAS GROSSE TECHNIK- UND ENTERTAINMENT-MAGAZIN

Die Chroniken von Narnia

Der König von Narnia

Märchenhaftes Abenteuer im ewigen Eis!

Wenn am 8.12. der Film *Die Chroniken von Narnia* in den deutschen Kinos anläuft und damit die zweite Verfilmung der berühmten Fantasy-Roman-Reihe von Clive Staples Lewis über die Leinwand flimmert, steht die portable Versoftung für Nintendo DS und Game Boy Advance schon in den Läden. Ihr erlebt die Geschichte der Pevensie-Geschwister hautnah, als diese durch einen magischen Kleiderschrank nach Narnia gelangen. Das geheimnisvolle Land voller sprechender Tiere, Zwerge, Zentauren und Riesen liegt seit über 100 Jahren im ewigen Eis. Zusammen mit dem König von Narnia, dem Löwen Aslan, nehmt ihr den Kampf gegen die fiese Königin auf. *Die Chroniken von Narnia* entpuppt sich auf dem DS als stimmungsvolles Action-Adventure. Ihr schlüpft in die Rolle der Geschwister und durchstreift das mystische Land. Dabei stellen sich euch Zwerge, Ratten oder finstere Wölfe in den Weg. Aber auch helfende Hände bzw. Tatzen gibt es – viele Tiere wie Bären sind sehr dankbar für kleine Gefallen, die ihr erledigt. Als Dank spendieren sie euch verschiedene Spezialfähigkeiten, mit denen zum Beispiel Felsen zertrümmert werden, um vorwärts zu kommen. Wer fleißig Gegner erledigt, bekommt von Zeit zu Zeit Tugendpunkte verliehen, mit denen er seinen Charakter auflevelt. Dadurch verbessert sich euer Angriff oder erhöht sich eure Fähigkeit, das Vertrauen der Wesen in Narnia zu gewinnen.

ALLES ANDERS IN KLEIN-NARNIA?

Die Geschichte ist auf dem GBA natürlich identisch und das Spielprinzip wurde im Großen und Ganzen beibehalten, unterscheidet sich aber in kleineren Rätseln und einem leicht abgespeckten Spielverlauf. So könnt ihr zum Beispiel verschiedene Fähigkeiten erwerben, levelt eure Truppe aber nicht auf. Grafisch macht auch die Game-Boy-Fassung eine gute Figur. Lediglich hardwarebedingt müssen auf dem GBA einige Abstriche gemacht werden. Insgesamt eine gute Filmumsetzung, allerdings ruckelt die Grafik vor allem auf dem DS, und auf Dauer gibt es wenig Abwechslung. Dafür entschädigen die märchenhafte Atmosphäre und der stimmungsvolle Soundtrack mit sanften, meist klassisch angehauchten Klängen - also auf nach Narnia!

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT **GUT**

Sascha Dowidat versackt im tiefen Schnee.

Die Atmosphäre und Stimmung des Fantasy-Abenteuers wurde prima eingefangen. Auch das Spielprinzip ist für eine Filmversoftung gelungen, leidet aber an kleinen Unzulänglichkeiten. Etwas mehr Feintuning wäre wünschenswert gewesen.

KAMPFGETÜMMEL Ihr könnt jederzeit zwischen den Charakteren hin- und herschalten.

ROLLENWECHSEL Ihr schlüpft sogar in die Rolle des Fauns.

ZAUBERHAFT Auch auf dem GBA geht es stimmungsvoll zu.

TEST

DIE CHRONIKEN VON N.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Buena Vista
Entwickler:	Griptonite Games
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: http://buenavistagames.go.com

Spieler	USK-Freigabe
1-2	Ab 6 Jahren
Termin	Preis
Erhältlich	Ca. € 40 ,-

- ⊕ Gelungenes Spielprinzip
- ⊕ Wunderschöne Atmosphäre
- ⊖ Abgespecktes Spielprinzip
- ⊖ Einfaches Kampfsystem

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Gelungene Steuerung, die euch problemlos durch das Königreich führt.

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	82%	–%	73%

Action-Adventure mit toller Atmosphäre und gleich bleibendem Spielprinzip.

TEST

DIE CHRONIKEN VON N.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Buena Vista
Entwickler:	Griptonite Games
Sprache:	Deutsch
Online:	Nein

Internet: buenavistagames.go.com

Spieler	USK-Freigabe
1-4 (4 Cartridges)	Ab 6 Jahren
Termin	Preis
Erhältlich	Ca. € 40 ,-

- ⊕ Fantastische Atmosphäre
- ⊕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ⊖ Kleine Ruckeleinlagen
- ⊖ Touchscreen-Ausnutzung nur minimal

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Gute Steuerung, allerdings wird der Touchscreen kaum ausgenutzt.

STEUERUNG 77%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
74%	81%	75%	73%

Atmosphärische Filmversoftung, die am Ende wenig Abwechslung verspricht.

Pferd & Pony
Lass uns reiten 2

Das Glück der Erde liegt auf dem Rücken der Pferde.

Wir machen wieder mal Ferien auf dem Reiterhof. Nachdem wir uns im ersten Teil als Manager des Gestütes beweisen mussten, steht jetzt der Reitsport selbst auf dem Programm. In der Rolle der kleinen Marie übernehmt ihr die Pflege eines Pferdes, sorgt für saubere Ställe, genügend Stroh, frisches Wasser und ausreichend Hafer. Im nahe gelegenen Wald geht es im Galopp über Stock und Stein, um kräftig für die zahlreichen Turniere zu üben. Mir persönlich hat der erste Teil wegen des komplexeren und abwechslungsreicheren Spielprinzips besser gefallen.

SASCHA DOWIDAT

WINTERSPORT Zum Trainieren reitet ihr mit dem Gaul aus.

TEST

PFERD & PONY 2

Genre:	Simulation
Hersteller:	DTP
Entwickler:	Kritzelkratz 3000
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.pferdundpony-spiele.de
Spieler:	1
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

Gute Steuerung, allerdings wird selten angezeigt, mit welchem Button Aktionen ausgeführt werden. STEUERUNG 67%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	60%	–%	63%

Gelungene Reit-Simulation mit Charme, die an mangelnder Komplexität leidet

W.I.T.C.H.

Aufgepasst, hier kommen **ein paar zauberhafte Mädels!**

Pünktlich zum Start der Zeichentrickserie auf Super RTL entführt uns *W.I.T.C.H.* in die Welt von fünf Mädels, die schnell feststellen, dass sie als Wächterinnen der Elemente die Erde vor dem bösen Phobus schützen müssen. Ihr steuert die Grazien durch kunterbunte Levels, benutzt dabei deren magische Spezialfähigkeiten und kombiniert diese sogar miteinander. Wer möchte, kann mit vier weiteren Freundinnen gleichzeitig einen ordentlichen Hüttenzauber veranstalten. Ein durchschnittliches Abenteuer mit netten Ideen und gutem Mehrspieler-Modus, das leider zu kurz ist.

SASCHA DOWIDAT

NATURGEWALTEN Ihr lasst Steinklötze auf eure Gegner regnen.

TEST

W.I.T.C.H.

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Climax
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.buenavistagames.com
Spieler:	1-5
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 35,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

Einfache Steuerung, die jederzeit die volle Kontrolle über die kleinen Magierinnen gibt STEUERUNG 80%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
60%	53%	65%	61%

Buntes Jump & Run ohne Höhen, das besonders zu fünft Laune macht

Care Bears
Care Quest

Viele bunte Bären gibt es nicht nur von Haribo!

Ach wie putzig, die Glücksbärchis, im Englischen „Care Bears", sorgen jetzt auf dem Game Boy Advance für jede Menge Freude und strahlende Kinderaugen. Oder? Nicht ganz, denn die knuffig bunte Optik der süßen Pelzviecher täuscht nicht über das gehaltlose Spielprinzip hinweg. In zwölf Minispielen, angefangen bei *Memory* über Verstecken bis hin zum Verteilen von Spielzeug, haben die Bären jede Menge Arbeit. Leider kippt eurer Kopf schon nach wenigen Minuten vor Langeweile aufs Display. Kauft euch von dem Geld lieber eine Jahresration Goldbären!

SASCHA DOWIDAT

BÄRENGLÜCK Werft Kleeblätter, damit die Bären hüpfen.

TEST

CARE BEARS – CARE QUEST

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	The Game Factory
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.flashpoint.de
Spieler:	1
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

Ein so minimales Spielprinzip mit einer guten Steuerung zu versehen, ist keine Leistung. STEUERUNG 70%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
39%	55%	–%	44%

Kunterbunte Minispiele-Sammlung, die nach wenigen Minuten den Reiz verliert

Madagascar
Operation Pinguin

Stur lächeln und winken, Männer – lächeln und winken!

Ehre, wem Ehre gebührt – die heimlichen Stars des Animations-Abenteuers *Madagascar* sind zurück. Die vier psychopathischen Pinguine Skipper, Private, Rico und Kowalski haben noch immer ein einziges Ziel: die Antarktis. In *Operation Pinguin* steuert ihr Pinguin Private durch 18 Levels und erledigt Ratten, Spinnen und Walrösser mit Karatekicks und Schlagheringen. Auch Melman, Marty, Gloria und Alex spielen eine Rolle und helfen euch. Spaßiges, wenn auch uninspiriertes Jump & Run im Stil des bekannten ersten *Madagascar*-Abenteuers.

SASCHA DOWIDAT

ALLES TARNUNG Und nicht vergessen: stur lächeln und winken!

TEST

MADAGASCAR: O.P.

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.activision.de
Spieler:	1
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

Leicht zugängliche Steuerung, die auch jüngeren Spielern einen schnellen Einstieg ermöglicht STEUERUNG 82%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	72%	–%	68%

Unterhaltsames **Jump & Run mit witzigen Protagonisten** und 08/15-Gameplay

Jamba! www.jamba.de

33333*

0 Cent Special

	real
50 Cent - Outta Control	Sing2085
50 Cent - Candy Shop	Sing2086
50 Cent - Just A Lil'Bit	Sing2087
50 Cent - In Da Club	Sing2088
50 Cent - Window Shopper	Sing2089

Löschlogos

Weg455 | Weg456

Jamba! SIM

Willst Du Deine Handykosten senken?

Absolute Kostenkontrolle
9 Cent pro SMS
10 Gratis Downloads
10 Euro Startguthaben
Versicherung inklusive

- Kein Vertrag
- Kein Mindestumsatz
- 0,25 Euro/Minute in alle deutschen Netze rund um die Uhr
- Einmalige Startgebühr 19,95 Euro

* (0,12 Euro/Min aus dem Festnetz der Deutschen Telekom AG)

UND SO BESTELLST DU:
'SIM13' an 3 33 33
01805-200200*
www.jamba-sim.de

X-Mas Special

Charts

		real	poly
1	Sean Paul - We Be Burnin'	Sing2075	Ring5875
2	Tokio Hotel - Durch Den Monsun	Sing2076	Ring5876
3	Rihanna - Pon De Replay	Sing2077	Ring5877
4	Kanye West - Gold Digger	Sing2078	Ring5878
5	James Blunt - You're Beautiful	Sing2079	Ring5879
6	Die Firma - Die Eine 2005	Sing2080	Ring5880
7	Melanie C - First Day Of My Life	Sing2081	Ring5881
8	US5 - Just Because Of You	Sing2082	Ring5882
9	Bloodh. Gang - Foxtrot Uni. Charlie Kilo	Sing2083	Ring5883
10	T.A.T.U. - All About Us	Sing2084	Ring5884

Handybilder

Videoklingeltöne

Tokio Hotel – Durch Den Monsun – Video995

50 Cent – Window Shopper – Video996

US 5 – Just Because Of You – Video997

Animierte Handybilder

Handy Spiele

Carmageddon	Hugo & Fernando	Fußball Manager 2006	Alpha Zone 3D	Solitaire Deluxe
Extreme Autos gegen noch extremere Gegner - Regeln gibt's nicht...	Hilf Hugo & Fernando im Dschungel nach Früchten für die Party zu suchen	Du bestimmst die Zukunft deines Vereins	Rette deinen Planeten vor den außerirdischen Invasoren	3 verschiedene Versionen des weltbekannten Kartenspiels
Spiel1500	Spiel1501	Spiel1502	Spiel1503	Spiel1504

Handy Themes

Für Handybilder z.B.

Sende „Mega9215" an

33333*

9222 (SFr 9,90)

in allen Netzen verfügbar

* Im Monat (Sparabos) 4,99€

Poly/Real/Videoklingeltöne	Guthaben: 3 Töne + 15 Logos + Musiknews+ WAP-Inhalte + 9 Software
Animierte Handybilder	Guthaben: 5 Stück
Handybilder	Guthaben: 10 Stück
Premium Spiele	Guthaben: 2 Stück
Themes	Guthaben: 4 Stück

* jeweils pro Monat als Guthaben jeweils zzgl. 1 SMS pro Ton/Handybild/Animiertes Handybild/Spiel/Theme (+ Transport). Abruf der Produkte über SMS, Internet (www.nzone.de) oder wap (wap.jamba.de). Abrechnung über Mobilfunkanbieter. Es gelten die SMS/WAP/GPRS/UMTS-Verbindungspreise des Mobilfunkanbieters. Kündigung der Sparabos jederzeit zum Monatsende per SMS mit „stopcool" an 33333 (€ 0,20/SMS). Tel: 0180-5554890 (€ 0,12/Min). Es gelten die AGB der Jamba! GmbH, abrufbar und speicherbar auf www.nzone.de. Nutze dein Guthaben und sende „Liste" an 33333*. Handytypen & AGB auf www.nzone.de

Poly Handyinfo: Nokia: 3510i, 6100, 6230, 6610, 7250(i); Siemens MC60, M55; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: T610, T630; Motorola: V525, V600 **Real Music Handyinfo:** Nokia: 3200, 3220, 3650, 6600, 7650; Siemens: C65, M65, S65; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: K500i, K700i; Motorola: V525, V600 **Handybilder Handyinfo:** Nokia: 3510i, 6100, 6230, 6610, 7250(i); Siemens: CF62, MC60, M55; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: T610, T630; Motorola: V525, V600 **Animierte Handybilder Handyinfo:** Nokia: 3100, 3650, 6230, 6600, N-Gage QD; Siemens: A60, M55, S65, SL65; Samsung: E700, E800, X600; Sony Ericsson: T610, T630, K700i; Motorola: V525, V600, V620 **Videoklingeltöne Handyinfo:** Nokia: N-Gage QD, 3650, 6260, 6630, 6670, 7610, 7650 **Spiele Handyinfo:** Nokia: 2650, 3100, 3650, 6230, 6600, 6681, 7650, N-Gage QD; Sony Ericsson: K700i, Z1010 **Themes Handyinfo:** Motorola: A630, E380, V220, V600, V80; Nokia: 3220, 6600, 7610, 7270; Siemens: S65, C65, SL65; Sony Ericsson: T630, K500, S700, P900, Z1010; **weitere Handys und Infos auf www.jamba.de**

IMPORT-NEWS

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Nintendo Xmas

Wieder einmal rüsten sich alle namhaften Hersteller für die gewinnträchtige Weihnachts-Saison. Bedauerlicherweise vernachlässigt Nintendo den GameCube sehr stark und veröffentlicht selbst kaum Spiele für den Hauptkonkurrenten von PS2, PSP und Xbox 360. Besitzer der Nintendo-Konsole dürften sich aufgrund dessen im Stich gelassen fühlen. Stattdessen konzentriert sich Nintendo voll und ganz auf den Handheld-Bereich. Mit AAA-Titel für den Nintendo DS wie *Animal Crossing: A Wild World* oder *Mario Kart DS* will Nintendo nicht nur Konsumenten abseits der üblichen Käuferschichten ansprechen, sondern auch mit einer positiven Software- und Hardware-Bilanz aus der Weihnachtssaison hervorgehen. *Final Fantasy IV* soll dem GBA Flügel verleihen und unter anderem mit einem speziellen FFIV-GBMicro-Bundle für ordentliche Abverkäufe sorgen.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Mario Party 7
2. Super Mario Stadium: M. Baseball
3. Pokémon XD: Gale of Darkness
4. Battalion Wars
5. Real Powerful Pro-Baseball 12

NINTENDO DS

1. Tamagotchi Shop
2. DS Brain Training
3. Flexible Brain Making
4. Reverse Decision DS
5. Jump Superstars

GAME BOY ADVANCE

1. Famicom Mini Super Mario Bros.
2. Super Robot Wars
3. Doctor Mario & Panel De Pon
4. Mario Tennis Advance
5. Mushi King

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

Super Princess Peach

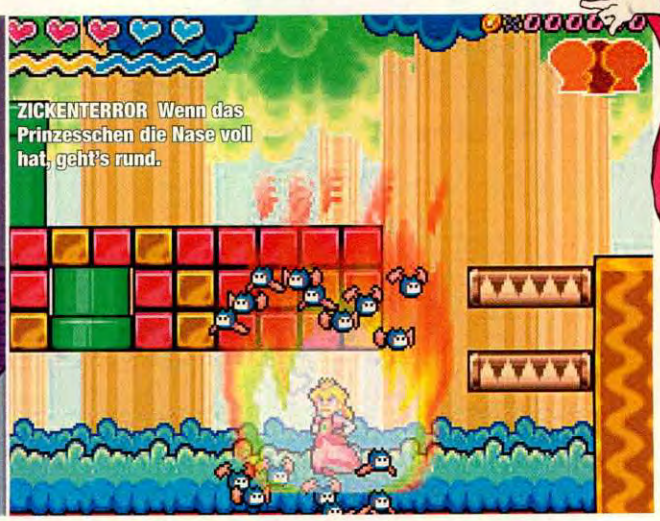
JUMP & RUN **Das Prinzesschen nimmt die Sache selbst in die Hand.**

Nach unzähligen Entführungen nimmt Prinzessin Peach nun selbst das Zepter in die Hand und muss Mario und Luigi retten. Als ebenso unkonventionell stellt sich nach kurzer Zeit die Touchscreen-Unterstützung heraus. Mit einer Berührung des unteren Bildschirmes löst man eine von vier Emotionen bei der kleinen Thronfolgerin aus. Bringt Peach beispielsweise auf Befehl zum Heulen, in Rage oder zum Lachen. All diese unscheinbaren Aktionen sind geschickt ins Leveldesign eingebunden. So kommt man zum Beispiel an einer Stelle nur weiter, wenn man einen adeligen Wutausbruch provoziert oder für literweise Tränen sorgt – herrlich originelles Gameplay. Wann die süßeste Versuchung, seit es Mario gibt, zu uns kommt, steht leider noch nicht fest. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: 27. Februar 2006 (USA)

HEULSUSE **Mit dem Touchscreen bringt man Peach zum Heulen.**

ROLLENTAUSCH Mario gefällt seine neue Rolle als Entführungsopfer überhaupt nicht.



ZICKENTERROR Wenn das Prinzesschen die Nase voll hat, geht's rund.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ **DS-SPRACHKURS ENGLISCH** Nintendo veröffentlichte im November an sieben U-Bahn-Stationen in Tokio eine Demo des Titels *DS Brain Training for People Bad at English*. Das Spiel testet auf vielerlei Hinsicht die Fremdsprachenfähigkeiten der Menschen. **+++** **MARIO KART DS DEMO-VERSION** In Japan können DS-Besitzer in allen Geschäften, die den DS-Download-Service anbieten, bis Dezember eine Demo-Version des Funracers herunterladen. Mit dieser Version sind sogar Duelle mit maximal sieben Mitspielern möglich, die ebenfalls über diese Version verfügen. **+++** **DS-GOLF-TURNIER** Nintendo begleitet das Dunlop Phoenix Golfturnier, das im exklusiven Miyazaki Prefecture Phoenix Country Club veranstaltet wird, mit einem DS-Golf-For-Adults-Wettbewerb. Das Spiel verwendet exakt denselben 18-Loch-Kurs, wie er auf der Anlage zu finden ist, inklusive identischer Regeln. **+++**

Baten Kaitos II

ROLLENSPIEL **Es wird Zeit, die Karten neu zu mischen.**

In Japan hat der erste Teil bereits stolze drei Jahre auf dem Buckel. Da wird es höchste Zeit für eine Fortsetzung. Und genau die ist in der Mache und soll in der ersten Jahreshälfte 2006 in Japan erscheinen. Teil 2 soll dieselben Stärken wie der Vorgänger besitzen und nicht nur den originellen Stil, sondern auch die Atmosphäre besitzen, die *Baten Kaitos* ausmachten. Betrachtet man allerdings die Story, handelt es sich bei *Baten Kaitos II* um ein Prequel, denn die Ereignisse finden 20 Jahre vor den Abenteuern von Kalas, der Hauptfigur des Vorgängers, statt. Kenner des ersten Teils werden auch auf den einen oder anderen „jungen" Bekannten treffen. Alle Protagonisten sind wesentlich jünger und spielen unter Umständen eine andere Rolle. Auch die Umgebungen bleiben größtenteils gleich. Über das Spielsystem hingegen ist noch nicht sehr viel bekannt. Das grundlegende Gameplay wird wahrscheinlich gleich bleiben und durch sinnvolle Verbesserungen aufgewertet. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 23. Februar 2006 (Japan)

FINDERLOHN Jede Menge Gegenstände gehören einfach zu einem RPG dazu.

UNVERWECHSELBAR Der Stil des Vorgängers ist auch in Teil 2 wieder zu finden.

Viewtiful Joe: Double Trouble

ACTION **Schnitt und Action zur Touchscreen-Balgerei!**

Double Trouble kombiniert die DS-Fähigkeiten mit dem Ideenreichtum der Entwickler: Während sich auf dem unteren Bildschirm das Gerangel abspielt, zeigt der obere Bildschirm das Geschehen aus der Nahansicht. Ihr steuert Joe mit dem Digikreuz, könnt aber den Inhalt des Screens durch gezielte Bewegungen eures Fingers zusammenlegen oder die Bildschirme tauschen. Weiterhin habt ihr die Möglichkeit, das Spieltempo zu verlangsamen oder Gegner durch einen Tipp auf den Touchscreen unschädlich zu machen. In Europa wird der Capcom-Titel im Februar nächsten Jahres übrigens direkt von Nintendo vertrieben. (ck)

Hersteller: Nintendo
Internet: www.capcom.com
Termin: Erschienen (USA)

MOTHER 3 Nach langer Verschiebung erscheint das lang erwartete GBA-Spiel *Mother* nun im Frühjahr 2006. Das geht aus einer Nintendo-Releaseliste hervor. Bis auf ein neues Logo des Titels gibt es allerdings noch keine neuen Infos. +++ **FINAL-FANTASY-KONZERT** Am 18. Februar 2006 wird Square Enix ein Konzert mit dem Titel „Voices Music from Final Fantasy" in Yokohama, Tokio, veranstalten. Gespielt werden ausschließlich Stücke aus den überaus beliebten Rollenspielen. +++ **NEUENTWICKLUNG** Namco gab bekannt, mit der Entwicklung eines neuen DS-Titels mit dem Namen „Mage Knight: Destiny's Soldier" beschäftigt zu sein. Es handelt sich dabei um ein rundenbasiertes Strategiespiel. +++ **MEIN SCHATZ** In Japan ist seit kurzem eine goldfarbene Variante des Nintendo DS erhältlich. Sammler bekommen den ausgefallenen Handheld in allen Toys'R'Us-Filialen. +++

N-ZONE **USA-AKTUELL**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Jahreszeugnis

Das Spielejahr neigt sich dem Ende zu und war aus Nintendo-Sicht reich an Überraschungen – darunter auch einige gute. Dass der DS trotz Sonys Handheld-Attacke nach einem Jahr so gut dastehen würde, hatten nur wenige Optimisten erwartet. Zu verdanken ist der Boom in erster Linie einigen großen Software-(Welpen-)Würfen. Dass gleichzeitig der alternde GBA in die Irrelevanz-Niederungen absackte, wundert keinen. Auch auswechselbare Micro-Gehäuseschablonen ändern nichts daran, dass kaum mehr ernstzunehmende neue Spiele für den gealterten Zwerg erscheinen. Das GameCube-Jahr fing mit einem (zumindest vorerst) exklusiven Überspiel namens *Resident Evil 4* verheißungsvoll an, aber bei den Konsolen-Absatzzahlen blieb der „Wunderwürfel" auf dem US-Markt hinter PS2 und Xbox zurück. Die Software-Neuheitenlisten wurden indes immer übersichtlicher (jüngster Kneifer: *StarCraft Ghost*) und ein neues *Zelda* hätte wirklich gut getan, um dem Weihnachtsgeschäft etwas exklusiven Glanz zu verleihen. Das enträtselte Hardware-Geheimnis des Jahres war zweifellos die Enthüllung des Revolution-Controllers. Und als überfälligste Überwindungsleistung sei Nintendos Annäherung an die Wunderwelt des Online-Gamings in Form des neuen Wi-Fi-Service gewürdigt.

N-ZONE **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Mario Superstar Baseball
2 WWE Day of Reckoning 2
3 Sonic Gems Collections
4 Madden NFL 06
5 Super Smash Bros. Melee

NINTENDO DS

1 Nintendogs: Chihuahua & Friends
2 Nintendogs: Labrador R. & Friends
3 Nintendogs: Dachshund & Friends
4 Advance Wars: Dual Strike
5 Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

GAME BOY ADVANCE

1 Pokémon Emerald
2 Dragonball GT: Transformation
3 Lego Star Wars
4 Super Mario Bros. 3
5 Madagascar

IMPORT-NEWS

ERBARMUNGSLOS Im kabellosen Vier-Spieler-Modus teilt man kräftig aus.

ÄHNLICHKEIT Die Nähe zum Anime ist sehr deutlich.

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Mario Party 7	10. November
Harvest Moon	10. November
Naruto 4	21. November
One Piece Pirates Carnival	23. November
SSX On Tour	24. November
Harry Potter to Honoo no Goblet	26. November
SD Gundam Gashapon Wars	1. Dezember
Crash Bandicoot: Gacchanko World	1. Dezember

Erscheint demnächst

Bleach GC	8. Dezember
Densetsu no Quiz Ouketteisen	8. Dezember
Godzilla: Kaijuu Dairantou	8. Dezember
Chicken Little	15. Dezember
Shadow the Hedgehog	15. Dezember
Need for Speed Most Wanted	22. Dezember

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

DS Golf for Adults	10. November
Pokémon Mysterious Dungeon	17. November
Animal Crossing DS	23. November
Sonic Rush	23. November
Puyo Puyo Fever 2	24. November
Snowboard Kids Party	24. November
Bubble Bobble DS	24. November
Croke	24. November
Dragon Ball Z: Bukuu Ressen	1. Dezember
Slime MoriMori: Dragon Quest 2	1. Dezember
Super Monkey Ball DS	1. Dezember
Zoids Saga DS: Legend of Arcadia	1. Dezember

Erscheint demnächst

Mario Kart DS	8. Dezember
Mushi King	8. Dezember
Harvest Moon for Girls	8. Dezember
Sims 2	8. Dezember
Shanghai	22. Dezember
Puyo Pop Fever 2	24. Dezember
Mario & Luigi RPG 2x2	29. Dezember
New Rainbow Island	29. Dezember

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Pokémon Mysterious Dungeon	17. November
Rockman EXE 6	23. November
Shining Force	23. November
Super Donkey Kong 3	1. Dezember

Erscheint demnächst

Final Fantasy IV	15. Dezember

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Mario Party 7	8. November
Harry Potter and the Goblet of Fire	9. November
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	9. November
Gun	9. November
Karaoke Revolution	9. November
The Chronicles of Narnia	14. November
James Bond 007: From Russia With Love	16. November
Need for Speed: Most Wanted	16. November
Shadow the Hedgehog	16. November
True Crime: New York City	16. November
Pac-Man World 3	18. November
Peter Jackson's King Kong	21. November
Prince of Persia: The Two Thrones	29. November
Super Mario Strikers	5. Dezember

Erscheint demnächst

Mega Man X Collection	10. Januar

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Harry Potter and the Goblet of Fire	9. November
Electroplankton	14. November
Mario Kart DS	15. November
The Chronicles of Narnia	15. November
Need for Speed Most Wanted	16. November
Sega Casino	17. November
Sonic Rush	16. November
Tony Hawk's American Sk8land	17. November
Viewtiful Joe DS	19. November
Peter Jackson's King Kong	21. November
Dragon Ball Z: Supersonic Warrior 2	21. November
SBK: Snowboard Kids	22. November
Mario & Luigi 2: Partners in Time	28. November
Burnout Legends	29. November
Animal Crossing: A Wild World	5. Dezember
Pac-Man World 3	6. Dezember
Battles of Prince of Persia	6. Dezember

Erscheint demnächst

Guilty Gear Dust Strikers	31. Dezember

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Donkey Kong Country 3	8. November
Harry Potter and the Goblet of Fire	9. November
The Chronicles of Narnia	15. November
Need for Speed Most Wanted	16. November
Peter Jackson's King Kong	21. November
Dr. Mario & Puzzle League	28. November
Mario Tennis Advance: Power Tour	5. Dezember

Erscheint demnächst

Final Fantasy IV	12. Dezember
Dragon Ball Z: Goku 1 & Goku 2	13. Dezember
Metal Slug Advance	15. Dezember

Bleach DS

BEAT 'EM UP Westentaschen-Geister schlagen zu.

Auch der Nintendo DS bekommt eine Version des „geistreichen" Gekloppes, dessen GC-Pendant wir euch in der letzten Ausgabe bereits kurz vorgestellt haben. Aufgrund der leistungslimitierten Hardware handelt es sich bei der Handheld-Version um ein 2D-Prügelspiel, bei dem sich der Spieler für einen der vielen Serien-Charaktere entscheiden kann. Trotz der zweidimensionalen Darstellung gibt es bei *Bleach DS* zwei Ebenen, auf denen sich die Kämpfer bewegen können. Dadurch erinnert das Kampfsystem etwas an die großen 3D-Brüder und ermöglicht so zusätzliche Kampfstrategien. Mithilfe des Touchscreens werden „Soul Notes" aktiviert, die sich in Form von Spezialattacken oder besonderen Fähigkeiten auf dem Bildschirm bemerkbar machen. Insgesamt stehen über 100 dieser „Soul Notes" zur Verfügung. **(uc)**

Hersteller: SEGA
Internet: www.sega.co.jp
Termin: 26. Januar

Drill Dozer

JUMP & RUN Angst vorm Bohren? Bald nicht mehr!

RICHTIG OLDSCHOOL Geschicklichkeitspassagen in sidescrollender 2D-Optik.

BOHRMEISTER Verstärkung für Mr. Driller ist im Anmarsch!

Die *Pokémon*-Schmiede Game Freak meldet sich mit einem abgedrehten Jump & Run zurück, das sich insbesondere durch seinen Hauptdarsteller von übrigen Videospiel-Charakteren abhebt. Ihr bohrt euch als knuffiger Schraubenzieher durch kunterbunte Levels und setzt euer überdimensionales Heimwerkergerät mit den Schulterasten ein. Haltet ihr die L- und R-Taste gedrückt, beginnt der Bohrprozess und auf dem Bildschirm beginnt sich eine Leiste zu füllen. Sobald ein bestimmter Punkt erreicht ist, lasst ihr die Knöpfe los, um sie kurz darauf erneut zu drücken. Auf diese sehr simple Art und Weise dringt ihr tiefer in Erdschichten oder in Mauern ein. *Drill Dozer* zeichnet sich durch frische Ideen aus und ist in Japan bereits als *Screw Breaker* erhältlich. 2006 findet der Titel den Weg zu uns. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: Erschienen (Japan)

Intern Dokuta Tendo 2

SIMULATION Dr. Brinkmann-San bitte auf Station.

Der erste Teil dieser originellen Doktor-Simulation erfreute sich unter wissbegierigen und schnippelfreudigen Japanern größter Beliebtheit. Prompt steht ein Nachfolger auf der Matte, der alte Stärken aufgreift und mit ordentlich mehr Umfang aufwertet. Spieler mit Hang zu Doktorspielchen kommen also auch an Teil 2 nicht vorbei. Der Hauptteil des Spiels, das virtuelle Herumschnippeln an armen Patienten, soll um knapp das Zehnfache angewachsen sein. Weiterhin stehen mehr Techniken und medizinische Instrumente während der Eingriffe zur Verfügung. Als zusätzliche Schwierigkeit laufen die Operationen nun in Echtzeit ab, wodurch nur noch eine bestimmte Zeit benötigt werden darf. Die Story bietet ebenfalls wesentlich mehr Tiefgang und dürfte die absolute Erfüllung für *Schwarzwaldklinik*-Geschädigte sein. **(uc)**

Hersteller: Spike
Internet: www.dokuta.com
Termin: Erhältlich (Japan)

SCHNIPP SCHNAPP Die OPs laufen neuerdings in Echtzeit ab.

HOSPITAL-SOAP Neben OP-Einsätzen ist das Miteinander wieder sehr wichtig.

TAUZIEHEN Acht Spieler, vier Controller: Die Seilträger werden hierbei mit Analog- und C-Stick gesteuert.

DRÜCKERKOLONNE Familientauglich: Wer drückt die Tastenfolge am schnellsten nach?

Mario Party 7

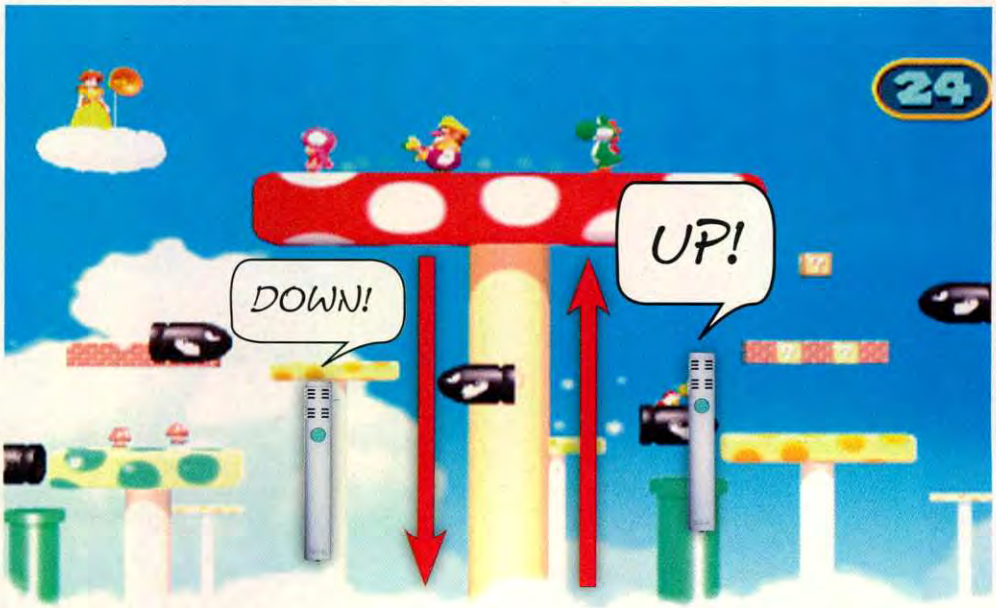
Der neueste Minispiele-Dampfer bricht zu seiner Jungfernfahrt auf. **Ahoi!**

Die jüngste Minispiel-Sause der partygeilen Nintendo-Sippe liegt kaum ein Jahr zurück, da wird auch schon die nächste Fete anberaumt. Zehn Charaktere stehen diesmal von Beginn an auf der Gästeliste, während zwei weitere – Knochen-Koopa und Birdo – erst freigespielt werden müssen. Das bewährte Spielgeschehen ist diesmal um eine Kreuzfahrt gestrickt, zu der Mario und Co. aufbrechen. Am tropischen Urlaubsdomizil angekommen, müssen die Helden jedoch verdutzt feststellen, dass auch Bowser von der Party Wind bekommen hat und die Truppe seitdem gehörig in Schach hält. Vor der Riesenechse bleibt man wohl nirgendwo verschont!

DER WÜRFEL IST GEFALLEN

Ähnlich wie in den Vorgängern haben die vier Teilnehmer der Party-Kreuzfahrt jetzt die Aufgabe, in 86 Spielchen möglichst viele Münzen zu ergattern. Für jeweils 20 sichern sie sich letztlich einen der begehrten Sterne, die es auf den sechs neuen Brettern zu sammeln gilt – denn nach Ablauf einer bestimmten Anzahl an Runden gewinnt derjenige, der die meisten Klunker besitzt. Erstmals wurde ein Spielmodus für acht Partylöwen integriert, der mit zwölf Minispielen aufwartet. Hier verwendet jeder Spieler jeweils eine Controllerhälfte – so drückt ihr beispielsweise die Schultertasten, um die Protagonisten auf Snowboards kurz vor einer Felsenklippe zum Stillstand zu bringen. Leider wird das in der US-Version mitgelieferte Mikrofon weiterhin stiefmütterlich behandelt und kommt nur in zehn Spielen zum Einsatz – der im Vorgänger sehr beliebte Quiz-Modus („Sag's laut!") wurde seltsamerweise ganz entfernt. Für neue Partys auf dem Revolution erwarten wir sinnvolle Neuerungen, denn das zugrunde liegende Gameplay blieb bis auf einzelne Feinheiten seit dem Erstling von 1998 unangetastet.

CHRISTOPH KRAUS



PILZ UNTER BESCHUSS In diesem Teamspiel müsst ihr Toadette, Wario und Yoshi von den Kugelwillis fernhalten.

MEIN FAZIT GUT

Christoph Kraus sucht Innovationen.

So viel Spaß man im neuen Achtspieler-Modus auch haben kann: Ohne einen Nachschub an neuen Ideen könnte selbst der eingespielten *Mario Party*-Reihe bald die Luft ausgehen. Die Einführung des GameCube-Mikros im sechsten Teil mag ein Fortschritt gewesen sein, aber was nützt mir ein Zubehör, das nur alle paar Spielrunden zum Einsatz kommt? Wer über technische Schwächen hinwegsieht und den direkten Vorgänger nicht besitzt, wird mit *Mario Party 7* aber trotzdem seinen Spaß haben – spielfreudige Freunde vorausgesetzt!

IMPORT-TEST

MARIO PARTY 7

Genre:	**Action**
Hersteller:	**Nintendo**
Entwickler:	**Hudson Soft**
Speichern:	**6 Blöcke**
Video:	**4:3**
Audio:	**Dolby Pro Logic II**

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-8**	Sprache **Englisch**
Europa-Termin **27. Januar**	Störfaktor Sprache **Gering**

- ⊕ Launiger Party-Modus
- ⊕ Mikrofon liegt erneut bei …
- ⊖ … wird aber viel zu selten genutzt
- ⊖ Spielprinzip ohne frische Ideen

CONTROLLER CHECK STANDARD

Gewohnt simple Steuerung, die auch für jüngere Spieler und Eltern geeignet ist — STEUERUNG 83%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
69%	72%	**84%**	73%

IMPORT USA

Alleine öde, zu viert spaßig – nach mehr als sechs Jahren wird's allerdings langsam öde!

Metroid Prime Pinball

Samus macht **auch als Flipperkugel** eine gute Figur!

Endlich – es war doch schon lange an der Zeit, die Action-Heldin Samus Aran, die sowieso ihr halbes Leben als Morphball zubringt, als Protagonistin in ein actionreiches Flipperspiel zu packen. Das hat sich auch Nintendo gedacht – und schon saßen die Entwickler von Fuse Games bei der Arbeit und haben sich alle Mühe gegeben, die Action-Adventure-Anleihen des Weltraum-Abenteuers auch im Spiel widerzuspiegeln. So startet ihr entweder auf Tallon Overworld oder der Space Frigate. Die beiden Tische unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Architektur, bieten aber alles, was das Flipperherz begehrt: Rampen, Lanes, Bumper, Kickback-Funktionen, Multibälle und jede Menge Sonderaufgaben: Ihr vernichtet Metroids, rollt Space-Piraten entgegen, feuert auf Shriekbats oder kugelt Parasites über den Haufen – als Belohnung winken wertvolle Artefakte.

BEAM ME UP, SAMUS!

Wer genügend dieser Artefakte sammelt, wird auf den nächsten Tisch gebeamt. Dort landet ihr in den Phazon Mines oder Phendrana Drifts. Hier wird es dann richtig abgefahren, denn die beiden Tische dienen lediglich dazu, um überdimensionale Endgegner dem Erdboden gleichzumachen. Dazu schnappt sich Samus schon mal Raketen oder Power-Bomben. Auffällig sind die vielen liebevollen Details. Die Endgegner sehen unglaublich detailliert aus und auch die verschiedenen Szenarien, in denen es beispielsweise schon mal regnet, begeistern. Die klare Gliederung der Tische und die vielfältigen Aufgaben, die sehr gut zur *Metroid*-Thematik passen, erzeugen einen großen Suchteffekt. Wer zwölf Artefakte gesammelt hat, betritt den Artefakt-Tempel, um sich nach einem Feuerwerk aus Pinball-Kugeln anschließend im Impact Crater der ultimativen Herausforderung gegen Metroid Prime zu stellen. Wer einmal anfängt, hört nicht mehr auf zu kugeln! Ein fast perfekter Flipperspaß, der kaum Wünsche offen lässt.

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Sascha Dowidat tilt völlig ab.

Wenn es Spiele gibt, die mich in regelmäßigen Abständen in die Spielhalle ziehen, dann Flippergeräte. Wenn Nintendo dann auch noch die Vorzüge einer gelungenen Flippersimulation mit den Abenteuern von Samus Aran kreuzt, ist es um meine Freizeit geschehen. *Metroid Prime Pinball* schafft den Spagat zwischen Flippersimulation und Adventure-Spiel, denn die verschiedenen Welten und Aufgaben sind perfekt in das Spiel integriert. Die kleinen Effekte, wie Regengüsse oder zerspringendes Eis, sorgen zusätzlich für glänzende Spieleraugen und lassen Flipperfans nicht eher Ruhe, bis der letzte Tisch freigespielt wurde – genial!

IMPORT-TEST

METROID P. PINBALL

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Fuse Entertainment
Online:	Nein
Internet:	www.nintendo.de
Spieler	1-8 (1 Cartridge)
Sprache	Englisch
Europa-Termin	2006
Störfaktor Sprache	Gering

- ⊕ Insgesamt sechs Flippertische
- ⊕ Hervorragende Ballphysik
- ⊕ Wunderschöne Grafik
- ⊖ Leider viel zu kurze Spieldauer

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Nahezu perfekte Steuerung, allerdings benötigt ihr zum Spielen auch nur zwei Buttons.

STEUERUNG 82%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	84%	82%	85%

IMPORT JAPAN

Jackpot für Fuse Games – **eine grandiose Flippersimulation** mit viel Liebe zum Detail.

SCHUSSWECHSEL **Jetzt müssen die kleinen Käfer dran glauben.**

TRICK 17 **Hier helfen am schnellsten durchschlagende Missiles.**

VERSTRAHLT **Der einfache Morphball ist gegen Metroid Prime machtlos.**

HARDWA

Z-5450 Digital

Taugt das Soundsystem mit Funk-Lautsprechern?

Surround-Sound ist in deutschen Wohnzimmern keine Seltenheit mehr – ebenso wie der damit verbundene Kabelsalat. Der Aufbau des Z-5450 Digital geht allerdings sehr leicht von der Hand: Subwoofer, Center und Front-Satelliten werden einfach über Kabel mit der Steuereinheit verbunden. Die besitzt auch einen Infrarot-Empfänger für die beigelegte Fernbedienung. Die beiden Rücklautsprecher werden jeweils über ein 1,5 Meter langes Stromkabel gespeist und per 2,4-GHz-Funk mit Sounddaten gefüttert. Der Dekoder arbeitet zuverlässig und kommt sowohl mit Dolby-Digital-Sound als auch dem bekannten DTS-Format vieler Film-DVDs klar. Er besitzt drei optische Eingänge und kann über die analogen Eingänge sogar das Pro-Logic-II-Format des GameCube verwenden. Die rückwärtigen Lautsprecher haben ein Grundrauschen, das man im Betrieb zwar kaum wahrnimmt, akustisch anspruchsvolle Spieler werden sich jedoch vermutlich daran stören. Abgesehen davon liefert das System guten Klang mit 515 Watt Effektivleistung (RMS). Der Subwoofer ist aber selbst auf der Minimaleinstellung sehr dominant und schnell übersteuert.

BERND HOLTMANN

TEST

Z-5450 DIGITAL

Typ:	Sound
Hersteller:	Logitech
Info-Telefon:	089-894670

Internet: **www.logitech.de**

Preis	Preis-Leistung
Ca. € 340,-	Befriedigend

- ⊕ Integrierter Surround-Dekoder
- ⊕ Infrarot-Fernbedienung
- ⊖ Leichtes Rauschen der Funklautsprecher
- ⊖ Keine Batterieoption für Lautsprecher

EINSCHÄTZUNG

GUT

Nintendo Wi-Fi USB Connector

ONLINE **Spannende Netz-Duelle auch ohne Router.**

Alle DS-Besitzer, die auch ohne Funknetzwerk online spielen wollen, können es mit dem Nintendo Wi-Fi USB Connector. Ausgeliefert wird der kleine, unscheinbare USB-Stick mit einer Installations-CD und einem USB-Verlängerungskabel. Nach der kinderleichten Einrichtung der Hardware können maximal fünf Nintendo DS über den Wi-Fi USB Connector eine Verbindung zum Internet aufnehmen. Leider ist die Reichweite im Vergleich zu einem WLAN-Router deutlich begrenzt. Eine konstant gute Verbindungs-Qualität ist entweder nur direkt neben dem PC oder zumindest im selben Raum gewährleistet. Für Router-Lose eine gute, wenngleich nicht optimale Alternative.

TEST

WI-FI USB CONNECTOR

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Nintendo
Info-Telefon:	01805-005806

Internet: **www.nintendowifi.com**

Preis	Preis-Leistung
Ca. € 40,-	Befriedigend

- ⊕ Solide verarbeitet
- ⊕ Einfache Instalation
- ⊖ USB-Kabel zu kurz
- ⊖ Zu geringe Reichweite

EINSCHÄTZUNG

GUT

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Cube Shock Controller	Madrics	Ca. € 15,-	Sehr gut
MicroCON Wireless	MadCatz	Ca. € 30,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB/AV Cable	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Action Replay	Datel	Ca. € 40,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card XXL 64 MB	Madrics	1.019 Blöcke	Ca. € 17,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 4 MB	Bigben	64 Blöcke	Ca. € 6,-

Nintendo-Gewinnspiel

Gewinnt einen Nintendo DS und viel Zubehör für Nintendos Zweibildschirm-Meisterwerk!

Passend zum Jahreswechsel verlosen wir mit Nintendo und den Zubehör-Meistern von Bigben Interactive und Madrics ein großes Zubehör-Paket. Um zu gewinnen, müsst ihr nur eine einfache Frage beantworten:

Wer verbirgt sich hinter der Rüstung auf unserer Titelseite?

- **Ein Mann**
- **Ein Alien**
- **Eine Frau**
- **Ein Clown**

1. PLATZ

EIN RIESIGES NINTENDO-DS-PAKET:
1x Nintendo DS
1x Action Replay MAX für Nintendo DS
1x Nintendo DS-Tasche „NDS 15“
1x Triple DS Pen Set – Ersatzstifte
1x Home Charger Station, die Heimladestation
1x Battery Pack für Nintendo DS
1x USB-Charger: Aufladen am PC oder Laptop
1x Game Cases, 6 Hüllen für DS-/GBA-Spiele
1x Nintendogs-Skin zum Aufkleben
1x Mario-Kart-Skin zum Aufkleben

2.-5. PLATZ

EIN NINTENDO-DS-ZUBEHÖRPAKET:
Je 1x Nintendo DS-Tasche „NDS 15“
Je 1x Home Charger Station, die Heimladestation
Je 1x USB-Charger: Aufladen am PC oder Laptop

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 16 Name Adresse“ an die 82 098 (z. B.: nzone 9 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 82 098;
€ 0,49/SMS/Alle Netze
(inkl. VF-D2 Anteil
€ 0,12/SMS)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 16, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 04. Januar 2006

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

LESERVERGLEICH Ist der Nintendo Revolution wie ein Auto mit alternativer Energiequelle im Vergleich zur Xbox 360 und zur PlayStation 3?

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82098;
€ 0,49/SMS alle Netze (inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Anteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800;€ 0,50/SMS

Nintendo Revolution

Hallo N-ZONE-Team!
Ich bin seit über 11 Jahren ein Fan und treuer Spieler von Nintendo. Und es ärgert mich, dass Nintendo von vielen zu Unrecht verurteilt wird. Ich sehe das folgendermaßen: Nintendo, Sony und Microsoft lassen sich mit Autos vergleichen. Wer cool sein will, der kauft sich einen Sportwagen, soll heißen PlayStation 3. Wer angeben will, kauft sich eine teure Luxuskarosse, sprich Xbox 360. Wer allerdings seiner Überzeugung treu ist, kauft sich ein Fahrzeug mit alternativer Energiequelle, das einen völlig anderen Weg geht, womit ich den Nintendo Revolution meine. Nintendo lebt zum Großteil von seiner treuen Fangemeinde. Und solange wir Jünger Nintendos gegen die Sony-Mafia und die Microsoft-Fanatiker ankämpfen, wird Nintendo auch an 3. Stelle nicht untergehen.

ABSOLUTER NINTENDOFAN MARTIN (19)

Hallo!
Auch wenn der Revolution nur 2,5 oder 3,3 GHz haben sollte – was macht das schon aus? Die Hardware-Power wird zu Beginn sowieso nicht voll ausgenutzt, bei keiner der Next-Generation-Konsolen.
Und dies wird auch nicht so schnell gehen. Außerdem: Je aufwendiger die Grafik ist, desto teurer wird das Spiel in der Entwicklung. Da werden wohl einige Dritthersteller richtig arm werden. Die Unterschiede in Sachen Grafik werden nur minimal sichtbar sein. Trotz allem werde ich Besitzer zweier Konsolen werden im nächsten Jahr.
Jede Konsole wird ihre eigenen Qualitäten haben. Ich bin halt ein Zocker :-)
Also dann Prost und Nintendo rules.

BIS DENN, KENNY

Hallo N-ZONE!
Was die Revolution-Zukunft betrifft, bin ich eher skeptisch und teile Heinrichs Meinung. Fabians Argument, es würde ja eh einen alternativen Controller geben, lese ich gar nicht gern. Ich weiß zwar nicht, wie es den anderen Zockern geht, aber ich möchte mein Geld nicht für einen zweiten Controller ausgeben, nur um Dritthersteller-Titel spielen zu können. Da komm ich mir als Konsument von Nintendo verarscht vor. Ist die Konsole vielleicht billiger als eine PS3 oder Xbox 360, muss für Controller, DVD-Erweiterung, etc. so viel Geld ausgegeben werden, dass man preislich bei der PS3 angelangt ist, hier aber alles in einem Paket hat. Was den DS-Wi-Fi Service angeht, bin ich auch etwas skeptisch. Es klingt zwar recht toll in jedem McDonald's online mit dem DS zocken zu können. Fraglich ist aber, wer denn Lust hat, zu McDonald's zu gehen, um dort zu zocken. Immerhin ist dort recht viel Betrieb und ich kann mir nicht vorstellen, dort erstens in Ruhe zocken zu können und zweitens, dass Gäste und Personal fröhlich sein werden, wenn keiner konsumiert, sondern nur zockt.

MFG, FREDERIK

Hey N-ZONE-Team!
Ich möchte auch mal meine Meinung zum Revolution-Controller äußern: Wer sagt denn, dass die Lizenznehmer den Revolution nicht mit ihren Spielen unterstützen werden? Man nehme sich doch mal ein Beispiel am Nintendo DS: Der Touchscreen war auch etwas ganz Neues und trotzdem gibt es bereits zahlreiche Lizenznehmertitel für den DS, die auch den Touchscreen gut integrieren. Und so wird es mit dem Revolution auch sein. Da es ein leichtes sein wird, die Spiele für den Revolution umzusetzen, werden sich die Lizenznehmer auch nicht scheuen, den neuartigen Controller mit ins Spiel einzubringen. Und sollte es bei einem Titel doch einmal erhebliche Probleme geben, gibt es immerhin noch den Alternativ-Controller. So gesehen denke ich mal, dass es auch für den Revolution genug Lizenznehmer-Titel geben wird.

MFG ALEXANDER WELKE

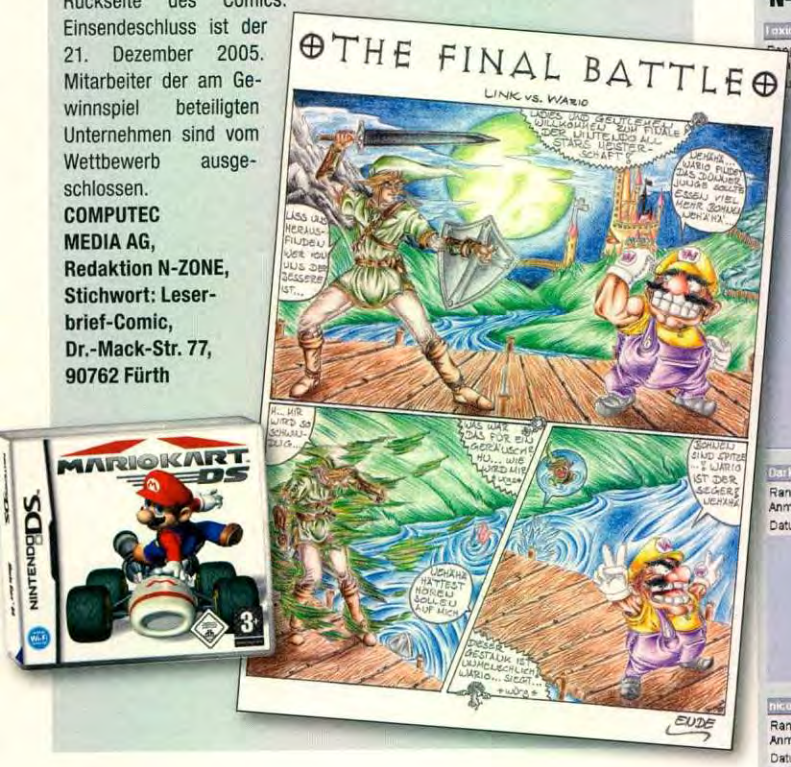
N-ZONE NINTENDO PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Ultimate Spider-Man* für den GameCube darf sich nun Thorsten Pfeiffer aus Altdorf freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Mario Kart DS* für den Nintendo DS, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 21. Dezember 2005. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth



Gänsehaut

Hi Fabian,
ich teile voll und ganz deine Meinung. Was die Optik betrifft, hat Nintendo auch revolutionär gehandelt. Viele Nintendo-Besitzer mussten sich anhören, dass man eine Kinderkonsole hätte und das aufgrund von Titeln wie *Pokémon* oder *Mario*. Ich spiele diese Games zwar liebend gerne, doch muss Nintendo unbedingt für einen Nachschub von 16+ oder 18+ Spielen sorgen, sonst wird man das Vorurteil der Kinderkonsole niemals los. Der Einstieg mit den Horror-Survial-Games war ein voller Erfolg. Der GameCube ist die perfekte Plattform für diese Games, aufgrund seiner Leistungsfähigkeit. Es ist klasse, neben Spielen mit bilderbuchartigen Grafiken Spiele wie *Resident Evil* zu spielen, die grafisch einfach nur klasse sind und den Spielern eine wahre Gänsehaut verpasst. Daran sollte Nintendo auf jeden Fall arbeiten. Allerdings dürfen Spiele wie *Mario Tennis, -Golf, -Football, -Baseball, Dancing Stage Mario Mix* sowie *Kirby, Zelda* oder *Donkey Kong* niemals enden, da Nintendo sonst einfach seinen Glanz verlieren würde.

MARCO

Pro Mario

Hallo N-ZONE-Team!
Als ich in der letzten N-ZONE die Leserbriefe gelesen habe, dachte ich, wie kann man so was sagen. Dass es immer mehr *Mario*-Spiele gibt, stimmt, aber dass Nintendo ihn ersetzen soll, ist die schlechteste Idee, die ich je gehört habe. Ohne *Mario*-Spiele würde ich nie mit meinem Vater GameCube spielen. Nintendo könnte aber mal wieder eine neue Figur erfinden.

MFG GASBRENNER

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über Spiele-Empfehlungen für den DS:

Toxinldi — AW: Eure DS-Empfehlungen
Rang: ▲
Anmeldedatum: 05.10.05
Datum: 20.11.05 17:25

Zitat: (Original von AurionKratos am 19.11.2005 18:36)
Zitat: (Original von Richni am 19.11.2005 18:23)
Mario DS, das Spiel ist einfach geil!

Super Mario 64 DS ist gut. Castlevania empfehle ich dir auch. Wenn du Freunde mit DS' hast und du willst ein Multiplayerspiel empfehle ich dir Bomberman. Das kannst du mit nur einem Modul zu acht spielen. Willst du Spielspaß für kurz zwischendurch rate ich dir zu Wario Ware touched. Another Code ist ein gutes Rätselspiel, was leider etwas kurz ist. Wenn du Rätselspiele magst, solltest du es dir kaufen. Aber das beste DS-Spiel ist Advance Wars Duel Strike. Das haben auch andere User geäußert, also nicht nur ich.

Von Need for Speed Underground 2 würde ich dir abraten. Das Spiel ist nur Murks. Genauso ist Splinter Cell für'n DS ein gigantescher Müll. Auf den "großen Brüdern" sind diese Spiele spitzte, aber auf dem DS nicht.

Ich könnte dir empfehlen:
Ridge Racer
Super Mario DS
Nintendogs
Fifa 06
Spiele ich am liebsten und sind meiner Meinung nach auch sehr gut für den DS umgesetzt!

DarkSamus — AW: Eure DS-Empfehlungen
Rang: ▲
Anmeldedatum: 06.01.05
Datum: 23.11.05 08:36

Also ich hät da auch meine Favoriten:
Mario 64 DS: klasse Spiel mit sehr langem Umfang und mit genialen Minigames. Wenn du es aber schon auf dem N64 hattest würd ich es mir nicht kaufen.
Another Code: Das Spiel ist super wegen den genialen Rätseln und der geschichte. leider ist es zu kurz aber wenn du Action Adventures magst dann musst du das Spiel haben.
Wario ware: Das Spiel solltest du dir kaufen wenn du mit dem DS einfach mal kurz zocken willst, für stundenlangen spielspaß solltest du es dir nicht kaufen.
Advance wars: Wie schon viele andere geschrieben haben ist das echt eines der wenn nicht sogar das beste DS Game derzeit.
so das wars

I'm the legendary Legendkiller!!

nicolelig — AW: Eure DS-Empfehlungen
Rang: ▲
Anmeldedatum: 18.11.05
Datum: 22.11.05 20:52

Zitat: (Original von midas1984 am 19.11.2005 17:21)
Hab mir jetzt das Bundle mit dem blauen DS samt Nintendogs bestellt.

Welche Spiele würdet ihr mir empfehlen? Dabei interessieren mich nicht die Zeitschriftenwertungen sondern eure Erfahrungen vom Spieler für Spieler. Ich spiele eigentlich alle Genres von daher kann hier alles rein was gut ist

Ich kann nur lost in blue empfählen.ein geiles spiel, echt! etwas kniffelig aber man kann es ziemlich lange spielen, den einmal angefangen kan man sich nur schwer wieder trennen.

auch ist mario 64 ds ein gutes spiel, und another code. wobei dies etwas kurzweilig ist.

yoshi touch and go is auch gut.

hoffe mario kart ds wird auch so genial!!

MrKillingspree — AW: Eure DS-Empfehlungen
Rang: ▲
Anmeldedatum: 06.06.05
Datum: 22.11.05 22:04

1. Mario Kart DS
2. Advance Wars DS (wenn du noch kein anderen Teil der Serie besitzt)
3. Castlevania (die serie war niemals schlecht)
4. Mario 64 DS (aufm N64 wars der Hammer)
5. Nintendogs

Ich muss dazu sagen dass ich von den ganzen Spielen bis jetzt nur Nintendogs besitze, kenne lediglich einige Vorgänger dieser Spiele, und wer kennt denn nicht Mario 64...

Zu Nintendogs:
Es ist so naja, würde ich sagen. Eigentich nichts Überragendes, das einzige was daran sooo toll ist, ist dass es die besonderen Fähigkeiten des DS voll ausnutzt. Aber mehr als ein außergewöhnliches Tamagochi ist es auch nicht. Und länger als 1-2 Stunden am Tag schaffe ich echt nicht mich damit zu beschäftigen, beim besten Willen nicht. Ich würde sagen dass es jeder für sich selber entscheiden muss, aber meins ist es nicht unbedingt.

geändert am 22.11.2005 um 22:06 Uhr von MrKillingspree

>>>>>>>>>>>>*Der geliebte WR lässt folgendes verkünden*<<<<<<<<<<<<

"Ihr seid alle meine Kinder"

TOLLER BEITRAG **Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.**

INFO DER ULTIMATIVE HIGHSCORE-WETTBEWERB

Werde der beste Spieler!

Nehmt an unserem monatlichen Highscore-Wettbewerb teil.

In vier Spielen könnt ihr beweisen, was ihr draufhabt und euch mit anderen Spielern messen. Wir legen die Regeln fest. Von Zeit zu Zeit werden wir die Spiele und/oder die Strecken/Kurse austauschen.

Habt ihr einen Highscore oder eine Bestzeit erzielt, schickt diese bitte mit dem Spielenamen als Betreff an highscore@n-zone.de. Vergesst bitte nicht, euren Namen, eure Anschrift und vor allem eure Telefonnummer anzugeben. Denn wir werden die Sieger kurzfristig bitten, uns ihre Speicherkarten oder DS-Spiele zu schicken. Anders können wir die Ergebnisse nicht überprüfen. Bitte habt Verständnis dafür. Ihr erhaltet eure Spiele oder Speicherkarten nach der Überprüfung sofort zurück. Die Sieger erhalten ein Spiel nach Wahl, die Ergebnisse könnt ihr in der jeweils nächsten N-ZONE nachlesen.

MARIO KART DS

SYSTEM: Nintendo DS

SPIELREGELN:

1. Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „Ticktack-Trauma" aus dem „Stern-Cup" im „Nitro Grand Prix".
2. Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.
3. Die beste Gesamtzeit gewinnt.

Der Redaktionsrekord liegt derzeit bei: **1:53:722**

METEOS

SYSTEM: Nintendo DS

SPIELREGELN:

1. Wählt im Spielmodus „Meteos" den „Zeitkampf".
2. Gespielt wird der Zeitkampf auf „5 Minuten".

Der Redaktionsrekord liegt derzeit bei: **97.980**

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

SYSTEM: GameCube

SPIELREGELN:

1. Wählt im „Klassik-Modus" den Level „Chicago"
2. Charaktere und Boards könnt ihr selbst bestimmen.
3. Der beste Highscore gewinnt.

Der Redaktionsrekord liegt derzeit bei: **786.900**

SSX ON TOUR

SYSTEM: GameCube

SPIELREGELN:

1. Wählt einen Snowboarder im „On-Tour-Modus" aus.
2. Spielt hier den Bergabschnitt „Compilation", den ihr bereits am Anfang der Tour besucht.
3. Wählt die „Back-2-Back-Pipe".

Der beste Highscore gewinnt.

Redaktionsrekord: **1.473.400**

Der Teilnahmeschluss ist der 15. Dezember 2005

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

Online chatten?

Hallo

1. Kann man über den Nintendo-Online-Service auch mit Picto-Chat weltweit kommunizieren?

2. Kann man sich bei *Mario Kart DS* irgendwie mit den Mitspielern unterhalten?

3. Wird es irgendwie möglich sein, per Mikrofon online richtig miteinander zu sprechen?

TIMO STRÄSSLE

N-ZONE 1. Nein, das ist nicht möglich. Wir könnten uns aber gut vorstellen, dass schon bald ein entsprechendes Chat-Programm auf den Markt kommen wird.

2. Nein, auch das ist nicht möglich. Wie viele von euch würden das denn gerne? Es gibt auch viele Spieler, die gar nicht mit dem anderen quatschen wollen .-)

3. Wir wollen nicht ausschließen, dass das mal funktionieren wird. Momentan ist es mit dem DS aber nicht möglich.

Nintencats?

Hallo N-ZONE!

1. Findet ihr es nicht auch schade, dass zahlreiche Entwickler die Fähigkeiten des DS gar nicht ausnutzen und mit billiger GBA-Grafik daherkommen?

2. Stimmt es, dass Nintendo bereits an Nintencats für den DS arbeitet?

3. Wann erscheinen *Age of Empires DS* und *Phoenix Wright DS* hierzulande?

4. So ein Foto wie in der letzten Ausgabe auf Seite 78 bekommt ihr nicht alle Tage, oder? :-)

AXEL GRÄSSLIN

N-ZONE 1. Natürlich finden wir schade, wenn die Entwickler den DS nicht vernünftig ausnutzen. Damit schaden die Hersteller letztlich auch sich selbst, denn welcher Spieler will schon einen Titel, der seine Hardware gar nicht richtig ausnutzt? Es darf allerdings auch nicht zu aufgesetzt wirken. Einige Entwickler glauben, ohne den Einsatz des Touchscreens geht gar nichts mehr. Da braucht man sich ja nur *Mario Kart DS* anschauen. Man muss den Touchscreen nicht unterstützen und es kommt trotzdem ein fantastisches Spiel heraus. Wir haben aber auch positive Beispiele der Entwickler in letzter Zeit gesehen. So machen beispielsweise *Ultimate Spider-Man* oder *Lost in Blue* hervorragenden Gebrauch von den DS-Fähigkeiten.

2. Es gibt diesbezüglich bislang nur Gerüchte. Zweifelsohne würde es uns aber sehr wundern, wenn Nintendo auf Grund des gigantischen Erfolgs von *Nintendogs* nicht an einem Nachfolger, vielleicht auch mit anderen Tieren, arbeiten würde. Ein „Nintencats" würde unserer Meinung nach aber wenig Sinn machen, da man Katzen nur begrenzt konditionieren kann und die viel zu sehr ihren eigenen Kopf haben. Und das Prinzip von *Nintendogs* basiert ja darauf, seinem Tier immer was Neues beizubringen.

3. Für *Age of Empires* existiert noch kein Termin. *Phoenix Wright* soll am 10. März hierzulande erscheinen.

4. Nein, wahrlich, so ein Foto bekommen wir nicht jeden Tag. Dabei freuen wir uns immer über ausgefallene Post ;) Also, lasst euch was einfallen und immer her damit.

Wi-Fi-Fragen

Hi N-ZONE!

Ihr müsst mehr über die Multiplayer-Modi der Spiele berichten! Bestes Beispiel: *Lego Star Wars* für GameCube. Der Multiplayer-Modus hat mehr Prozente bekommen als der Einzelspielermodus, dabei habt ihr den Mehrspielermodus noch nicht mal erwähnt! Keiner weiß jetzt, wie der aussieht, z. B. würde ich mir das Spiel nur mit einem kooperativen Mehrspielermodus kaufen. Und wie soll ich das jetzt rauskriegen? Außerdem habt ihr in dem großen Test von *Mario Kart* noch nicht einmal erwähnt, wie es mit dem Online-Modus in Zügen oder in der Uni funktioniert! Dort gibt es ja auch Wireless-Verbindungen. Oder auch wie genau man es zu Hause macht, mit einem WLAN-Router! Also, ob ich den Adapter brauche, obwohl ich einen Router hab.

MFG, BATTLECAT

N-ZONE Okay, Einspruch angehört und stattgegeben. Wir werden in Zukunft mehr drauf achten. In Sachen *Lego Star Wars* hast du absolut Recht, dass man näher auf den Mehrspieler-

Modus eingeht. Es handelt sich um einen Koop-Modus für zwei Spieler. In Sachen WLAN-Router bei *Mario Kart* sind wir im Detailcheck auf die für die meisten Leute relevanten Einstellungen eingegangen. In der Regel ist es wirklich einfach. Ihr lasst den DS nach einem Hotspot, wie zum Beispiel einem WLAN-Router, suchen, der DS konfiguriert sich in der Regel selbst. Wenn nicht, könnt ihr die Einstellungen manuell vornehmen. Wer hier nicht weiter weiß, kann in der Anleitung oder auf www.nintendowifi.com nachschauen. Hier steht für jedes Problem eine Lösung. Hilft auch das nicht, findet ihr dort Kontaktdaten von Mitarbeitern bei Nintendo, an die ihr euch wenden könnt. Und da die Frage nach dem WLAN-USB-Stick auch häufiger aufkam, hier die Antwort: Wer einen WLAN-Router besitzt, braucht keinen WLAN-USB-Stick. Euer WLAN-Router ist euer Hotspot. Diesen benötigt ihr nur, falls ihr einen DSL-Anschluss und keinen WLAN-Router habt. Dieser WLAN-USB-Stick verwandelt euren PC in einen Hotspot. Was die DS-Online-Fähigkeiten in der Bahn oder Uni angeht, konnten wir euch in der letzten Ausgabe noch keine Angaben machen, da Nintendo noch nicht bekannt gegeben hatte, mit welchem Hotspot-Anbieter man zusammenarbeiten würde. Mittlerweile dürften schon zahlreiche *Mario Kart DS*-Besitzer einen der über 5.500 T-Mobile-Hotspots ausprobiert haben, welche ihr beispielsweise an Bahnhöfen, Flughäfen oder in Cafés findet. Überall, wo ihr einen T-Mobile-Hotspot findet, könnt ihr kostenlos *Mario Kart DS* oder *Tony Hawk's American Sk8tland* online spielen. Die Einrichtung funktioniert genauso wie beim WLAN-Router. Einfach den DS nach dem Hotspot suchen lassen, die Einstellungen nimmt er automatisch vor.

Leser vs. Redaktion?

Hallo N-ZONE-Team!
Also ich finde als stolzer Nintendo-Fan, dass Nintendo wirklich gute Arbeit leistet. Ich spiele selbst mit dem genialen DS, bei dem ich grenzenlosen Spaß habe und freue mich schon irrsinnig auf *Mario Kart DS* und bin auch gespannt, wie der Online Modus so sein wird! Ich würde auch gern mal gegen euch online spielen. Ist das möglich? Auf dem GameCube freue ich mich natürlich riesig auf *The Legend of Zelda: Twilight Princess* und kann es kaum erwarten, das wieder einmal tolle Gameplay und die atemberaubende Grafik zu sehen! Allerdings bin ich auch ein wenig traurig, da es wahrscheinlich das letzte Spiel auf dem GameCube sein wird, aber dennoch werde ich noch nach wie vor mit dem Würfel Spaß haben. Und wenn der Revolution im Geschäft stehen wird, glaube ich, dass viele mit dem neuen, noch nie da gewesenen Spielgefühl sehr viel Spaß haben werden! Nintendo wird es besser als beim GameCube machen und mehr Zocker davon überzeugen, dass nicht nur tolle Grafik, sondern auch vor allem Spielspaß und Innovation wichtig ist!

JULIAN K. Ö.

N-ZONE Selbstverständlich könnt ihr auch gegen die Redaktion online spielen. Schreibt dazu einfach eine E-Mail an die Experten in den jeweiligen Kategorien, dann tauschen wir die „Freundescodes" aus. Für *Mario Kart DS* sind auch unsere freien Mitarbeiter Sascha Dowidat und Christoph Kraus am Start. Für Online-Duelle in *Mario Kart DS* schreibt an:
Fabian.sluga@n-zone.de
Sascha.dowidat@n-zone.de
Christoph.kraus@n-zone.de
Für Online-Duelle in *Tony Hawk's American Sk8tland* schreibt an:
Udo.crnjak@n-zone.de

Was *The Legend of Zelda: The Twilight Princess* angeht, bist du, Julian, übrigens nicht der Einzige, der den Titel so sehnsüchtig erwartet. *Zelda: The Twilight Princess* steht seit Monaten mit gigantischem Abstand auf Platz 1 der GameCube-Most-Wanted-Charts. Dies zeigt einmal mehr die Bedeutung der *Zelda*-Serie für Nintendo. Wir werden euch schon bald neue Infos zum *Zelda*-Abenteuer präsentieren.

N-ZONE-Anbetung

Hallo geliebte N-ZONE!
Erst mal bete ich euch an wie das Triforce! Ich muss mal ein paar Fragen loswerden ;-)
Ihr bleibt für mich das einzige wahre Nintendo-Magazin ;)
1. Ich bin ja mittlerweile elf und ein waschechter Zeldafan. Leider hab ich die Sorge, dass das neue *Zelda*-Spiel ab 16 sein wird! Den Screens zufolge sehen die Monster nicht gerade sehr nett aus :-(Ich hab Angst, das Blut spritzen wird. *Zelda*-Spiele sollten für jeden Action-Adventure-fan zugänglich sein.
2. Wird der GameCube denn jetzt CDs und DVDs abspielen? Das wär super, denn ich glaube, dann würde Nintendo viele neue Käufer bekommen!
3. Was ich schon immer wissen wollte: Ihr spielt den ganzen Tag Nintendo-Spiele, habt ihr denn nicht irgendwann die Nase voll?

ZELDA MANIAC

N-ZONE Sehr gut, wir können ein paar willige N-ZONE-Anbeter gebrauchen. Menschen- und Tieropfer lehnen wir als Anbetung übrigens kategorisch ab, sehr gerne nehmen wir aber finanzielle Zuwendungen entgegen. In so einem Fall würden wir uns eventuell auch mit dem Abdrucken eines Leserbriefes, selbst wenn dieser nur groben Unfug enthält, erkenntlich zeigen.
1. Du brauchst dir keine Sorgen zu machen. Zwar wird der Look von *Zelda* erwachsen sein, Nintendo weiß aber auch um seine jüngeren Fans. Die Games-Convention-Demo erhielt eine Freigabe ab 12 Jahren, eine höhere Einstufung ab 16 wird es definitiv nicht geben.
2. Der GameCube wird definitiv keine CDs und DVDs abspielen können. Der GameCube-Nachfolger Revolution wird, nach heutigem Erkenntnisstand, über ein Zusatzgerät DVDs und somit wahrscheinlich auch CDs abspielen können.
3. Das kommt ganz selten vor. Wir sind alle Spieler aus Leidenschaft, wir verlieren allenfalls die Lust, wenn ein Spiel allzu grottig ist. ;)

Diese Leserzeichnung erhielten wir von Marten Hansen. Er besucht die 2. Klasse.

Alle Magazine jetzt im Handel!

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Mit *Call of Duty 2* und *Tony Hawk's American Wasteland* erwarten Sie die ersten Xbox-360-Spiele im Test! Zusätzlich erfahren Sie in der gigantischen Xbox-360-Reportage alle Infos über die kommenden Xbox-360-Kracher. Nicht verpassen!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-Fans!

GTA is back! Lest den Test zu *Grand Theft Auto Liberty City Stories* für die PSP. Außerdem im Heft: Tests zu *True Crime: New York City, Resident Evil 4, King Kong, Soul Calibur III* sowie weitere geniale Berichte zu PlayStation-2- und PSP-Titeln.

EDGE – Das UK-Kultmagazin nun auch auf Deutsch!

Der Start der Xbox 360 steht auch bei der Edge im Mittelpunkt. Erfahrt alles über Microsofts neue Konsole und *Project Gotham Racing 3*. Außerdem im Heft: EAs Action-Kracher *Black* sowie alle Infos zur BlizzCon!

CVG – Das preisgünstige Multiformat-Konsolenmagazin!

Rare rockt! Mit *Perfect Dark Zero* soll die Xbox 360 ihren ersten großen Shooting-Star erhalten. Wir haben es gespielt und verraten Ihnen, wie die Chancen stehen. *Bereits im Test: Pro Evolution Soccer 5, Die Sims 2 und Ultimate Spider-Man.*

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

Mario Kart DS

Funracer mit genialen Netzwerk-Qualitäten.

Das Warten ist vorbei: seit dem 25. November können endlich auch DS-Besitzer wieder mit Mario & Co. Rundenrekorde aufstellen und sogar im Internet gegen Herausforderer aus aller Welt rasen. Uns haben sowohl die Offline- als auch die Online-Qualitäten des Rennspiels voll überzeugt. Ging es euch genauso? Wir wollen eure Meinung dazu wissen und präsentieren euch die Ergebnisse in der kommenden N-ZONE.

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von *Mario Kart DS* haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Pokémon Smaragd-Edition

Hat euch das **Sammel-Fieber** erneut erfasst?

Was verbindet man mit dem Namen Nintendo? Ganz klar! *Mario* & Co. natürlich. Und im zweiten Atemzug *Pokémon*. Der japanische Entwickler versteht es hervorragend, die Serie über Jahre hinweg zu vermarkten. Immer neue Sammelmonster und die Erhaltung des gleichen, faszinierenden Spielprinzips sind hauptverantwortlich für die ungebrochene Beliebtheit der Serie. Nicht umsonst gehört *Pokémon* mit über 100 Millionen verkauften Einheiten zu den erfolgreichsten Videospiel-Serien aller Zeiten. In diesem Zusammenhang ist es interessant zu wissen, dass 36,8 Prozent von allen, die an unserer *Pokémon*-Umfrage teilgenommen haben, etwas weniger als ein Drittel aller *Pokémon*-Spiele gekauft haben. 21,8 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser haben ein gutes Drittel der Serie gekauft. 11,5 Prozent aller Umfrageteilnehmer haben etwa zwei Drittel aller *Pokémon*-Spiele zu Hause im Regal stehen. 8 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser haben bei knapp der Hälfte zugegriffen. Mehr als die Hälfte aller Titel rund um die knuffigen Sammelmonster wurden von 13,8 Prozent aller Umfrageteilnehmer gekauft. 8,1 Prozent aller Umfrageteilnehmer haben wirklich ALLE *Pokémon*-Spiele gekauft.

Mit der *Pokémon Smaragd-Edition* ist seit kurzem der neueste Teil der Reihe zu haben. Ist die Popularität immer noch so hoch, ist der Reiz der Serie ungebrochen? Wir haben euch gefragt und wollten es genau wissen, ob ihr mit *Pokémon* überhaupt noch etwas anfangen könnt. 57,3 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser finden, die Serie hat nichts von ihrer Genialität verloren. Ein „Es geht so." haben 34,8 Prozent aller Umfrageteilnehmer auf Lager. Von 7,9 Prozent kommt nur ein vernichtendes „Geh' mir bloß weg mit den Viechern.".

INFO EURE MEINUNG

Welches ist für dich persönlich das beste Pokémon-Spiel?

Pokémon Smaragd-Edition (GBA)	11,6%
Goldene Edition (GBC)	10,5%
Crystal Edition (GBC)	9,3%
Rubin-Edition (GBA)	9,3%
Blaue Edition (GB)	9,3%
Pokémon XD: Der Dunkle Sturm (GC)	8,1%
Rote Edition (GB)	7%
Silberne Edition (GBC)	7%
Saphir-Edition (GBA)	5,8%
Pokémon Colosseum (GC)	5,8%
Blattgrün-Edition (GBA)	3,5%
Feuerrot-Edition (GBA)	3,5%
Pokémon Snap (N64)	3,5%
Sonstige	5,8%

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

WWW.N-ZONE.DE

N-ZONE IM INTERNET!

Neben unseren zahlreichen Online- und Zeugnisfragen haben wir euch auch einige Meinungen im Forum entlocken können.

N-ZONE-Leser über *Pokémon Smaragd-Edition*:

eat — AW: Pokémon Smaragd: Eure Meinung ist gefragt!

Rang: ▲
Anmeldedatum: 10.08.05
Datum: 19.11.05 22:24

also ich muss zugeben, ich habe ziehmlich viele pokemon spiele, auch rubin und blattgrün. aber ich denke eher nicht, dass ich mir smaragd kaufen werde. gut, am anfang als ich das mit der kampfzone las hat es mich schon interesiert, aber wenn ich mal nachdenke bringt es nicht umbedingt was, wenn ich mir smaragd kaufe, da ich rubin durch hab. und es ja eigentlich so ziehmlich das gleiche ist, zwar mit änderungen, aber die können mich auch nicht wirklich überzeugen. und ich denke auch, das nun auch bessere andere spiele rauskommen als smaragd.

mfg, eat

Nur in der Niederlage zeigt man seine wahre Stärke,
denn gewinnen kann jeder, verlieren nicht.

Meine Spielsammlung (hier klicken)

Undergrounder X — AW: Pokémon Smaragd: Eure Meinung ist gefragt!

Rang: ▲
Anmeldedatum: 28.01.05
Datum: 15.11.05 19:42

Ich finde es gut,auch wenn es keine besonderen neuerungen hat. aber ich will auch das pokemon so bleibt wie ich es kenne:nämlich gut!

Führer hat man studiert um einen guten Job zu bekommen..
heutzutage braucht man einen guten Job um studieren zu können...

freak — AW: Pokémon Smaragd: Eure Meinung ist gefragt!

Rang: ◆◆
Anmeldedatum: 24.04.01
Datum: 15.11.05 17:57

Okay, ich gebe es zu, auch ich hatte mal ein Pokémon-Spiel. Es war die blaue Version und noch für den alten Game Boy. Pokémon war damals zweifelsohne ein innovatives Spiel, das mich fasziniert hat und mich über Wochen an den Game Boy gefesselt hat. Aber leider ist nicht nur ein Hype sondern regelrecht eine Manie um dieses Spiel entstanden.
Ich habe nichts gegen eine TV-Serie (die ich nie gesehen habe), meinetwegen kann man ja auch Sammelkarten und Plüschtiere veröffentlichen. Und ich kann es ja auch nachvollziehen, wenn Nintendo erfolgreiche Spiele fortsetzt, in diesem Prinzip verwirklicht sich Nintendo ja regelmäßig selbst, von Mario, Zelda und Co bis hall zu Pokémon hin.
Aber bitte bitte kann man nicht irgendwann einsehen, dass es einfach genug ist? Selbst das genialste Spielprinzip ist irgendwann einfach ausgereizt, es bedarf keiner xten Neuauflauge oder Fortsetzung. Selbst die tollste Neuerung rechtfertigt das nicht. Irgendwann ist nun mal einfach genug und dieser Punkt ist bei Pokémon nun einmal erreicht. Und selbst wenn sich das Spiel gut verkauft, sollte Nintendo irgendwann mal Einsicht zeigen und die Serie einstellen.
Ich halte daher diesen wie schon die letzten Pokémon Teile für unsinnige Fprtsetzungen eines ehemals sehr guten Spieletitels und plädiere an Nintendo, dem endlich ein Ende zu setzen. Danke.

mfg freak

INFO EURE MEINUNG

Welche Wertung würdest du dem Spiel geben?

Zwischen 100 und 95 Prozent	11,2%
Zwischen 94 und 90 Prozent	28,1%
Zwischen 89 und 85 Prozent	32,6%
Zwischen 84 und 80 Prozent	15,7%
Zwischen 79 und 75 Prozent	4,5%
Zwischen 74 und 70 Prozent	1,2%
69 oder weniger Prozent	6,7%

Was macht für dich persönlich die Faszination von *Pokémon* aus?

Seit dem ersten Teil der *Pokémon*-Serie wuchs die Beliebtheit stetig an. Und das, obwohl sich am Spielprinzip nichts Grundlegendes geändert hat. 17,4 Prozent aller Umfrageteilnehmer finden das Kampfsystem am Faszinierendsten. Die vielen Pokémon sind für 26,7 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser der größte Anreiz. Das Sammeln steht bei 33,8 Prozent aller Umfragebeteiligten klar im Vordergrund. 12,8 Prozent aller Teilnehmer finden immer wieder die Story faszinierend. Für 9,3 Prozent aller N-ZONE-Leser ist die Tatsache, das Spiel mit dem Handheld überall spielen zu können, der größte Pluspunkt der Serie.

Neben den aus *Saphir* und *Rubin* bekannten Orten findet man in der *Smaragd-Edition* zwei neue Gebiete: die Kampfzone und einen neuen Bereich in der Safari-Zone. Was hältst du davon?

Jede neue *Pokémon*-Version bot mehr oder weniger neue Elemente, ohne sich jedoch zu weit vom charakteristischen Kern des Spielprinzips zu entfernen. Einer davon ist die Grafik. Die *Smaragd-Edition* sieht fast genauso aus wie *Saphir* oder *Rubin* und hat einige Neuerungen zu bieten. 34,1 Prozent von allen teilnehmenden N-ZONE-Lesern finden die zusätzlichen Schauplätze einfach genial. 34,1 Prozent aller Umfrageteilnehmer immerhin schon nur noch mittelmäßig. Etwas mehr hätten sich 31,8 Prozent aller Umfragebeteiligten in dieser Hinsicht erwartet.

Bei der *Smaragd-Edition* kämpft man gegen beide Teams aus *Rubin* und *Saphir* (Magma und Aqua). Was hältst du davon?

Auf der Suche nach neuen Features sind die Entwickler dieses Mal unter anderem auf die Idee gekommen, den Spieler gleich mit zwei Teams zu beschäftigen. 58,6 Prozent aller Umfrageteilnehmer finden das total super und stürzen sich begeistert in die vielen Abenteuer. 5,8 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser hätten sich auch weiterhin mit nur einem Team zufrieden gegeben. Zwar sind die restlichen 35,6 Prozent aller Umfragebeteiligten mit der Existenz beider Teams zufrieden, hätten sich aber dennoch gerne ein völlig neues Team gewünscht.

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

~~Teil 1: Concept Artist~~
Teil 2: Leveldesigner/3D-Artist
Teil 3: Programmierer
Teil 4: Tester
Teil 5: Audio-Spezialist
Teil 6: Producer
Teil 7: Marketing-Manager/ PR-Manager

BEWEGUNGSKÜNSTLER
Ein 3D-Artist muss 3D-Animationen beherrschen. Schließlich müssen sich die Schubladen ja auch öffnen und schließen.

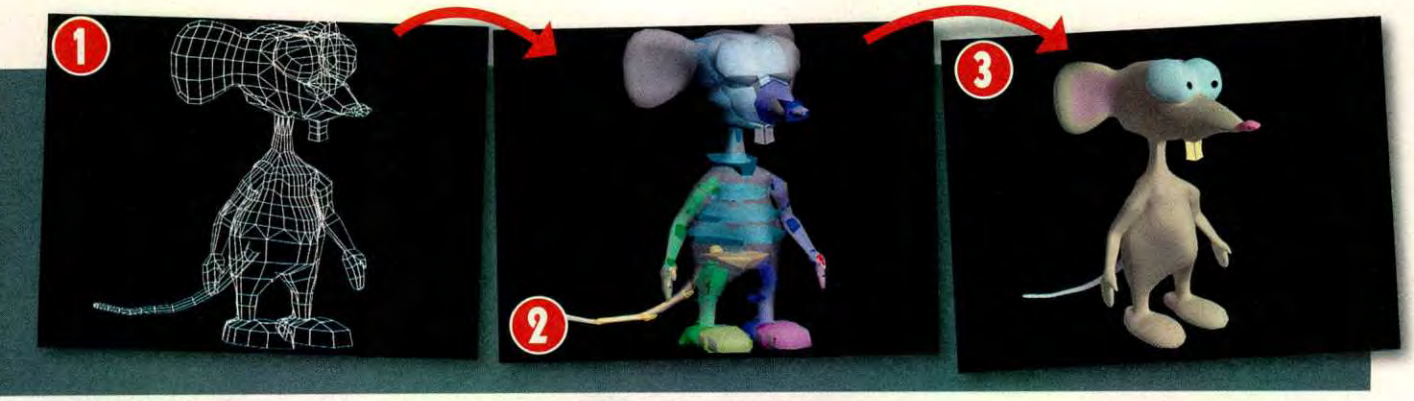
Jobs in der Videospielbranche
Teil 2: Leveldesigner/3D-Artist

Für kreative Videospieler, die gerne im Videospielbusiness arbeiten wollen, haben wir diesen Monat zwei besonders interessante Berufe unter der Lupe: Den Leveldesigner sowie den 3D-Artist. Fachkundigen Beistand erhielten wir auch diesen Monat wieder von der Mediadesign-Hochschule in München, welche den Studiengang des Gamedesigners anbietet.
„Ein guter Gamedesigner kann sowohl als Leveldesigner als auch als 3D-Artist arbeiten", wirbt Markus Pansegrau, Dozent an der Mediadesign-Hochschule, für den Studiengang des Gamedesigners.

PROJEKTARBEIT **Hier seht ihr das Spiel Windchaser, eine Abschlussarbeit der Gamedesign-Studenten.**

DER SPIELE-ARCHITEKT

Ein Leveldesigner ist, wie der Name schon sagt, für die Gestaltung der Levels zuständig. „Er entwirft, er zeichnet, wie ein Architekt, die Welt. Dabei muss er genau verstehen, was die Vision hinter dem Spiel ist. Danach muss er die Levels so aufbauen, dass sie benutzerfreundlich sind aber auch, dass der Spieler motiviert bei der Stange bleibt. Er muss Überraschungen in die Levels einbauen, für einen angemessenen Schwierigkeitsgrad sorgen und natürlich eine zur Geschichte passende Gestaltung wählen", erläutert Markus Pansegrau die Herausforderungen beim Leveldesign. Sehr wichtig im Beruf des Leveldesigners ist die Teamfähigkeit, da er sich ständig mit seinen Kollegen wie beispielsweise dem Concept Artist oder dem 3D-Artist austauschen muss, wie denn die Levels am besten auszusehen haben. Die Heransgehensweise ist dabei individuell. Während einige den Umgang



BAUKASTEN **Ein 3D-Artist baut die Figuren, die sich der Concept Artist ausgedacht hat**

mit 3D-Software wie 3D Max bevorzugen, bemühen andere überwiegend das Zeichenbrett. Wichtige Voraussetzungen für einen Leveldesigner sind Fantasie, ein gutes Vorstellungsvermögen, logisches Denken sowie Informatik-Kenntnisse. Leveldesigner arbeiten entweder projektbezogen oder in einer Festanstellung bei einem Entwicklungsstudio. Markus Pansegrau empfiehlt aber den Einstieg in die Branche als Concept Artist, damit man auch auf anderen Positionen arbeiten kann.

MATHEMATIK ERFORDERLICH

Der 3D-Artist hat andere Kompetenzen. Dabei hat er weniger mit Kunst zu tun, als man vermuten möchte – es kommt bei ihm in erster Linie auf das technische Verständnis an. „Der 3D-Artist hat die Aufgabe, das auf den Bildschirm zu bringen, was in 3D ist. Er muss 3D-Animationen beherrschen. Dafür ist viel mathematisches Verständnis erforderlich, da viel mit Koordinaten errechnet werden muss. So ist der mathematische Aufwand beim Bewegen eines Stuhls in 3D weitaus geringer als die Wellenbewegungen, wenn ein Würfel in ein Wasserglas fällt", erklärt Markus Pansegrau. Dabei sitzt der 3D-Artist meist an seinem PC und setzt mit einem Zeichenbrett in einem 3D-Editor die Welten und Wesen zusammen, die sich Leveldesigner und Concept Artist ausgedacht haben. Es gibt mehrere Möglichkeiten, als 3D-Artist anzufangen. So kann man beispielsweise den Studiengang Medieninformatik belegen sowie aus dem CAD-Bereich quer einsteigen. Ein reines Informatik-Studium reicht aber nicht aus. Im Gegensatz zum Concept Artist müssen sowohl der Leveldesigner als auch der 3D-Artist nicht unbedingt zeichnen können. Beim 3D-Artist wäre das aber hilfreich. Der Leveldesigner sollte sich viel mehr gut ausdrücken können. „Kommunikation ist beim Gamedesign alles. Was nützt es, wenn ein Leveldesigner einen tollen Level baut, aber anschließend nicht begründen kann, warum er das getan hat."

FABIAN SLUGA

VISIONÄR Wichtig für einen Leveldesigner ist, dass er die Story des Spiels versteht und die Levels dementsprechend entwirft.

DENKER Ein Leveldesigner entwirft die Levels. Er muss genau überlegen, warum und wann er etwas wohin setzt.

INFO **AUSBILDUNGEN**

Kontaktadressen

Wer sich für einen Beruf in der Videospielbranche interessiert, sollte auf folgende Internetseiten schauen:

Games Academy:
www.gamesacademy.de

Mediadesign-Hochschule:
www.mediadesign.de/gd.php

CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

Cheats im Überblick

Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben

GameCube

Titel	Ausgabe
Batman Begins	08/05
Donkey Konga 2	08/05 / 09/05
Fantastic Four	10/05
Ghost Recon 2	07/05
Hulk: Ultimate Destruction	12/05
Killer 7	10/05 / 11/05
NBA Live 06	12/05
Mario Golf: Toadstool Tour	08/05
Mario Kart Double Dash!!	11/05 / 12/05
Mario Party 6	06/05 / 07/05 / 09/05
Spider-Man 2	11/05
Teenage Mutant Ninja Turtles	07/05
True Crime: Streets of L.A.	10/05
Viewtiful Joe	09/05
X-Men Legends II – Rise of Apocalypse	12/05

Game Boy Advance

Titel	Ausgabe
Animaniacs: Lights, Camera, Action!	11/05
Castlevania – Aria of Sorrow	12/05
Disney's Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer	09/05
Garfield	10/05
Glory Days – The Essence of War	12/05
LEGO Star Wars	07/05
Wario Ware Twisted!	09/05
Yu-Gi-Oh! Der Tag des Duellanten WCT 2005	07/05

Nintendo DS

Titel	Ausgabe
Animaniacs: Lights, Camera, Action!	11/05
GoldenEye: Rogue Agent	08/05
Meteos	10/05
Nanostray	11/05
Need for Speed Underground 2	08/05
Nintendogs	12/05
Pac Pix	09/05
Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith	08/05
Yoshi's Touch & Go	07/05

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0190/84 60 33

Taglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

LEGO Star Wars

CHEATS Neue Charaktere du jetzt hast!

Geht in der Kantine zur Bar und gebt folgende Codes ein. Anschließend wechselt ihr zu den Charakteren und könnt diese kaufen, die nötige Menge an Lego-Credits allerdings vorausgesetzt.

Menschen und Cyborgs:

Boba Fett	LA811Y
Count Dooku	14PGMN
Darth Maul	H35TUX
Darth Sidious	L54YUK
General Grievous	SF321Y
Grievous' Leibwache	ZTY392
Jango Fett	PL47NH
Leia	BEQ82H
Mace Windu	MS952L
Padme	92UJ7X

Droiden:

Battle Droid	987UYR
Battle Droid (Security)	KF999A
Battle Droid (Commander)	EN11K5
Droideka	DH382U
Super Battle Droid	XZNR21

GANZ EINFACH Wählt das Fragezeichen aus und gebt den Code ein.

LEGOSTEINREGEN Um die Charaktere zu kaufen, benötigt ihr eine Menge Legosteine.

Mario Superstar Baseball

TIPPS Neue Charaktere

Wir verraten euch, wie ihr beim Baseball neue Rekruten für euer Team verpflichten könnt. Dazu müsst ihr nur folgende Aufgaben lösen:

- Baby Luigi – Beendet den Challenge-Modus mit Yoshi.
- Dixie Kong – Beendet den Challenge-Modus mit Donkey Kong.
- Hammer Bro – Beendet den Challenge-Modus mit Bowser.
- Monty Mole – Beendet den Challenge-Modus mit Mario.
- Petey Piranha – Beendet den Challenge-Modus mit Wario.
- Toadette – Beendet den Challenge-Modus mit Peach.

SSX On Tour

CHEATS Alles Neu auf eurer Piste

Um neue Klamotten, Level, Filme oder einfach mehr Boost zu bekommen, müsst im Cheat-Menü folgende Codes eingeben:

- FLYTHREADS – alle Klamotten
- BACKSTAGEPASS – alle Levels
- THEBIGPICTURE – alle Filme
- ROADIEROUNDUP – Charaktere freischalten
- MOREFUNTHANONE – Mitch Koobski freischalten
- LOOTSNOOT – mehr Geld
- ZOOMJUICE – unendlich Boost
- JACKALOPESTYLE – Monster Tricks
- LETSPARTY – Schneeballschlacht
- POWERPLAY – bessere Statistiken

Shrek SuperSlam

TIPPS Neue Charaktere

In *Shrek SuperSlam* wird nicht nur geprügelt, es gibt auch jede Menge zu entdecken. Um neue Charaktere im Spiel freizuschalten, müsst ihr euch folgenden Aufgaben stellen und als Sieger daraus hervorgehen:

- Anthrax – Absolviert Bonus Nummer 7!
- Captain Hook – Absolviert Turnier 25!
- Cyclops – Absolviert Challenges 36-40!
- Dronkey – Absolviert Turnier 7!
- G-Nome – Absolviert Challenges 11-15!
- Huff n' Puff Wolf – Absolviert Turnier 20!
- Humpty Dumpty – Absolviert Bonus 4!
- Luna – Absolviert Challenges 26-30!
- Quasimodo – Absolviert Turnier 3!
- Robin Hood – Absolviert Turnier 13!

N-ZONE SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

SSX 3

[m]
15GN-96BU-CEV95
7WKA-CPMC-PM0K5

Viel Geld
VJX6-N40R-N0BJR
CHV9-RRPU-NV766

Alle Belohnungen
9DGB-X6FK-54HTQ
XBER-736B-PCRRZ
4AAV-0VGU-TN7C3

Zoe Maximale Statistiken
47F4-UDYY-M4563
V17F-Q1GK-G4E1K

Griff Maximale Statistiken
RV9U-GY6J-BRHP6
0QMD-FUNA-1MJBP

Elise Maximale Statistiken
YTN2-T0V7-6GFXJ
KAYZ-UHXX-G555J

Pac-Man World 2

[m]
3EY7-55UU-BFN82
9J4K-H9DR-UUVMW

Unendlich Leben
19U5-AR1Q-7FXPW
8MVK-1YWM-GP6W1

Unbegrenzte Energie
0QHA-6BVZ-FZ3DX
A961-5Z6G-X6352

999 Token
PY6C-2TXF-UA4EV
DTPQ-WX0H-N08VJ

Hoher Punktestand
36P6-8BUM-ZMA3U
0FPY-PK0T-R0DQN

99 Kirschen
4Y65-4VE4-Q1TEG
5HKJ-UCHU-ZQG67

99 Orangen
G684-0ERV-7AK3Q
2M0P-F44G-M7NC8

99 Äpfel
K40W-PERG-3282Z
D7CB-26JA-7Z66V

99 Melonen
DNQD-E8EY-F7QT9
1DMY-8VQM-JF3R7

99 Medaillen
M6PW-ZT5N-QYFM2
NCRM-ZFQ6-K9WFA

Schneller Modus
K39U-XB76-MTG35
HTJW-CVPQ-MZ7D5

Superschneller Modus
TCMF-PYRN-46AXV
H67Q-17W0-R82P8

N-ZONE CLASSIC CHEATS

Enter the Matrix

CHEATS Jede Menge Nützliches

Seid ihr gerade eifrig darum bemüht, die Menschheit vor der absoluten Vernichtung zu bewahren? Falls ja, dann haben wir eine Menge nützliche Schummeleien für euch, die euch dieses Unterfangen erheblich erleichtern. Die Cheats müsst ihr im Hacking-System eingeben. Ab sofort ist fast alles möglich – enter the Matrix!

Alle Waffen: 0034AFFF
Bonus-Testlevel: 13D2C77F
Doppelte Bewegungsgeschwindigkeit: FF00001A
Feinde machen euch nicht ausfindig: 0034AFFF
Feinde hören euch nicht: FFFFFFF1
Schnellere Fluggeschwindigkeit mit Logos: 7867F443
Unbegrenzt Munition: 1DDF2556
100 % Fokus: 69E5D9E4
Unsichtbarkeit: 1DDF2556
Unbegrenzte Gesundheit: 4516DF45
Geringere Schwerkraft: BB013FFF
Multiplayer-Modus: D5C55D1E
Silent Mode: FFF0020A

IN DER MATRIX Mit unseren Cheats werdet ihr unsterblich.

Turok Evolution

CHEATS Werdet unbesiegbar!

Im Dschungel gilt einzig und allein das Gesetz des Stärkeren. Mithilfe der nachfolgenden Cheats habt ihr die Möglichkeit, die Fähigkeiten eures Indianerhäuptlings etwas zu tunen. Um während der Dschungel-Safari nicht zwischen messerscharfe Reißzähne zu geraten, kann beispielsweise das Freischalten weiterer Waffen nicht schaden. Gebt einfach im Startmenü unter „Cheats" den Code TEXAS ein und schon könnt ihr mit anderen kuriosen Schusswaffen rumballern.

Unbesiegbarkeit: EMERPUS
Unverwundbarkeit: SLLEWGH
Unendlich Munition: MADMAN
Alle Levels frei: SELLOUT
Big-Heat-Cheat aktivieren: HEID
Minigame freischalten: ZOO

Master-Code: FMNFB

NACHGEFRAGT EURE PROBLEME IM FOKUS

Leser fragen, N-ZONE hilft

Fast täglich flattern in der Redaktion Leserbriefe herein oder landen E-Mails in unserem Postfach, die sich auf konkrete Probleme in Spielen beziehen. Wir stehen euch mit Rat und Tat zur Seite und werden hier in Zukunft die am häufigsten gestellten Fragen beantworten. Ihr kommt am letzten Endgegner in *Castlevania – Dawn of Sorrow* nicht vorbei oder schafft es nicht, alle Strecken in *Mario Kart: Super Circuit* freizuschalten? Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

SUPER MARIO 64 DS

Hi N-ZONE!
Ich habe Schwierigkeiten bei *Super Mario 64 DS*: Im Level Wumms Wuchtwall („Die Wand ist im Weg") finde ich den Stern einfach nicht. Könnt ihr mir sagen, wo er ist und was man machen muss, damit er erscheint? Dies ist nämlich der allerletzte Stern, den ich noch verzweifelt suche.

DAVID LIMBROCK

N-ZONE Hallo David!
Na, dann wollen wir dir mal zu deinem 150. Powerstern verhelfen: Ist dir die brüchige Stelle in der Wand aufgefallen, die im Schussbereich der Kanone liegt? Spring mit Mario hinein und richte das Fadenkreuz wie auf unserem Screenshot aus. Voilà: Die Ecke bricht ab und lässt den begehrten Funkelstein zum Vorschein kommen. Nun läufst du mit Mario die Mauer hinauf, schleichst dich an den beiden Piranha-Pflanzen vorbei und lässt dich an der Kante nach unten fallen. Glückwunsch, du hast *Super Mario 64 DS* komplett gelöst!

POKÉMON COLOSSEUM

Ich würde in *Pokémon Colosseum* gerne die Pokémon Entei, Suicune und Raikou fangen. Weil dies ziemlich schwer ist und man nur im ersten Kampf gegen die Vorstände und im Largha-Turm diese drei Pokémon fangen kann, würde ich gerne wissen, ob man diese Pokémon auch im Colosseum Tatarus fangen kann.

SIMON WINZER, MÖNCHENGLADBACH

N-ZONE Hallo Simon,
unseren Informationen zufolge kannst du Entei, Suicine und Raiku nicht in Tartarus fangen. Aber wir haben trotzdem gute Neuigkeiten: Nachdem du das Spiel beendet hast, kannst du die Kämpfe im Largha-Turm beliebig oft wiederholen, um alle dunklen Pokémon zu fangen.

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1= sehr gut, 6= ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: _____ _____
GBA/GBA SP: _____ _____
Nintendo DS: _____ _____

5. Hast du bereits den Online-Modus von *Mario Kart DS* genutzt?

Ja klar, Hotspots sind meine zweite Heimat! ❑
Nein, ich ziehe es vor, gegen Computergegner anzutreten. ❑
Noch nicht, aber ich werde es garantiert bald ausprobieren. ❑

6. Online sind nur 20 Strecken verfügbar. Was meinst du dazu?

Ach wirklich? Ist mir noch nicht einmal aufgefallen. ❑
Schade, meine Lieblingsstrecken sind leider nicht mit dabei. ❑
Die Abstriche sind mir schnuppe, ich bin Solospieler. ❑

7. Der Touchscreen wird nur mäßig genutzt. Bist du enttäuscht?

Solange der Spielspaß stimmt, ist mir alles andere egal. ❑
Nein, bei einem Funracer fällt das nicht so sehr ins Gewicht. ❑
Ich hätte mir dringend eine Touchscreen-Lenkung gewünscht. ❑

8. Welche Wertung hättest du *Mario Kart DS* gegeben?

Zwischen 90 und 100 Prozent ❑
Zwischen 80 und 90 Prozent ❑
Zwischen 70 und 80 Prozent ❑
Weniger als 70 Prozent ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?
(Aktuelle Ausgabe = 01/2006)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...
... etwa _____ Mal pro Jahr.

11. Wie haben dir folgende neuen Heftelemente gefallen?

Leser fragen, N-ZONE hilft (Seite 92): _____
Highscore-Wettbewerb (Seite 84): _____
Multiplattform-Tests: _____

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage: Revolution	____	❑	❑	❑
Vorschau: Metroid Pr. Hunters	____	❑	❑	❑
Vorschau: Mario & Luigi: PiT	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test: Prince of Persia 3	____	❑	❑	❑
Test: Gun	____	❑	❑	❑
Test: P. Jackson's King Kong	____	❑	❑	❑
Test: Need for Speed: MW	____	❑	❑	❑
Test: Tony Hawk's A. Sk8land	____	❑	❑	❑
Import-Test: Mario Party 7	____	❑	❑	❑
Import-Test: Metroid Pr. Pinball	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Highscore-Wettbewerb	____	❑	❑	❑
Feedback	____	❑	❑	❑
Backstage	____	❑	❑	❑
Leser fragen, N-ZONE hilft	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen? Was hat dir weniger an N-ZONE gefallen?

_____

_____

15. Dieser Ausgabe liegt der kostenlose Shopping Guide (siehe Seite 3) bei. Was hälst du davon?

Ist eine tolle Sache! Mehr davon! ❑
Finde ich gut. ❑
Interessiert mich überhaupt nicht. ❑

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 01 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Fabian Sluga, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Udo Crnjak, Thomas Eder
Mitarbeiter dieser Ausgabe Sascha Dowidat, Christoph Kraus, Stefanie Rubner

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Birgit Bauer, Margit Koch-Weiß, Cornelia Lutz

US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Japan-Korrespondent Warren Harrod
Community Manager Marc Brehme

Art Director Andreas Schulz
Layout Lars Kromat, Florian Hannich, René Weinberg
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Florian Hannich

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebsleitung Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-346; ina.willax@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.computec.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 37,20 Ausland: € 49,20

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 42,-

ISSN1433-8424, ZKZ 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in CVG veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.
Einem Teil der Auflage liegen Prospekte der Computec Media AG bei.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	09001/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Max.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	22, 23, 31, 59
Computec Media AG	3, 4, 94
Electronic Arts	100
Jamba	73
Jöllenbeck	77
Microsoft	2
Nintendo	99
Paramount	69
Ubisoft	12, 13
THQ	33, 71

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

DIE KOLUMNE

Bye-bye Rare

Hat Big N alles richtig gemacht?

Als Nintendo im Herbst 2002 die Kultentwicklerschmiede Rare für 375 Millionen US-Dollar an Microsoft verkaufte, war der Aufschrei unter den Nintendo-Fans groß. Wie konnten die Entwickler von so genialen Titeln wie *Battletoads*, *Donkey Kong Country*, *Perfect Dark*, *Banjo Kazooie*, einem indizierten *Bond*-Shooter und zahlreichen weiteren Hits nur einfach so verkaufen? Jahrelang produzierte Rare zwar wenige, dafür qualitativ umso hochwertigere Titel für Nintendo-Konsolen. Nintendo begründete die Entscheidung damals damit, dass Rare nur noch ein begrenztes Zukunftspotenzial für Nintendo biete. Hatte Nintendo etwa Recht? Warum ich dieses Thema drei Jahre nach dem großen Knall wieder aufgreife? Weil Rare erst jetzt die lange erwarteten und oftmals verschobenen potenziellen Mega-Kracher *Perfect Dark Zero* und *Kameo: Elements of Power* für die Xbox 360 veröffentlicht hat und man erst jetzt ein echtes Urteil fällen kann. Die bereits zuvor erschienenen Xbox-Titel *Grabbed by the Ghoulies* und *Conker: Live & Reloaded* zählen wir mal nicht mit. *Grabbed by the Ghoulies* war durchschnittlich und *Conker* lediglich ein Remake eines grandiosen N64-Titels. Doch mit dem Erscheinen von *Perfect Dark Zero* und *Kameo* können wir eine Aussage über Rare treffen. Ich habe beide Spiele gesehen und gespielt. Meiner Meinung nach bleibt nur ein Urteil: Nintendo hat mit dem Verkauf von Rare die richtige Entscheidung getroffen. Und nein, ich möchte Rare und *Kameo* sowie *Perfect Dark Zero* nicht schlecht machen. Es sind beides sehr gute Spiele, allerdings sind es keine Pflichttitel. Sie erreichen nicht die revolutionäre Qualität des ersten *Perfect Dark* oder eines *Donkey Kong Country*. Und mir persönlich fehlen auch die Liebe und der Charme früherer Rare-Titel. Ein *Perfect Dark Zero* ist handwerklich sauber, aber man hat alles schon mal gesehen. Es bleibt ein unspektakulärer, wenn auch sehr gut spielbarer Shooter. Wo sind die absoluten Ausnahme-Titel, die man früher von Rare gewohnt war? Ich glaube, dass viele gute Mitarbeiter Rare mittlerweile Richtung Free Radical (*TimeSplitters*-Reihe) oder anderweitig verlassen haben. Rare ist nicht mehr das, was es einmal war. Habt auch ihr eine Meinung zu dem Thema? Schreibt sie doch an redaktion@n-zone.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Schickt uns eure Sammlungen an: redaktion@n-zone.de

Jan und Nadine

Patrick und Victor aus Villingen

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

Vor fünf Jahren stand die N64-Ära kurz vor dem Ende und es gab noch kaum GameCube-News. Dies merkte man auch dem mauen N64-Vorschau- und Test-Teil der N-ZONE 2/2001 an. Es waren satte acht Import-Tests und lediglich ein PAL-N64-Titel im Test der damaligen N-ZONE – darunter aber so erstklassige Titel wie *Pokémon Stadium 2* (94%!!), *Mario Party 3* (84%), *Indiana Jones and the Infernal Machine* (88%), *Star Wars: Episode I – Battle for Naboo* (85%) und *Sin & Punishment* (85%). Im Komplettlösungsteil präsentierten wir euch den dritten Teil zu *Legend of Zelda: Majora's Mask*.

VORSCHAU

N-ZONE 02/06 AB 4. JANUAR 2006 AM KIOSK!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Martin Sauter

Martin Sauter ist Lead Artist bei Shin'en.

Was spielen Sie im Augenblick?
Donkey Kong Jungle Beat (GC) und *Ikaruga* (Dreamcast)

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
DKJB: ohne Lernkurve und Frustmomente sofort losspielen zu können. Dazu eine sehr gelungene visuelle Umsetzung. Und natürlich der Trommelspaß. ;) *Ikaruga*: mein momentaner Lieblings-Shooter.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favourites und warum?
Tetris (Game Boy): einfach und dabei trotzdem fordernd. Ein zeitloser Klassiker. *Donkey Kong Jungle Beat* (GameCube): genial. Auch, aber nicht nur wegen der Bongos. *R-Type* (diverse): mein Einstieg in das Shmups-Universum. Und immer wieder gut.

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Die sehr innovativen Spiele-Ideen der Nintendo-Entwickler

Welche GameCube- und Nintendo-DS-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Donkey Kong Country und natürlich ein neues *Metroid*. Für den DS ist es ja bald so weit.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Mit *Scramble* und *Donkey Kong* in der Spielhalle. Schon lange her, gell? ;)

Welche Spiele-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Das Genre ist nicht entscheidend. Grundsätzlich alle Spiele, bei denen man sofort loszocken kann, ohne sich wochenlang mit Buttons oder/und Tutorials beschäftigen zu müssen, um sich für den Spielstart im ersten Level zu qualifizieren.

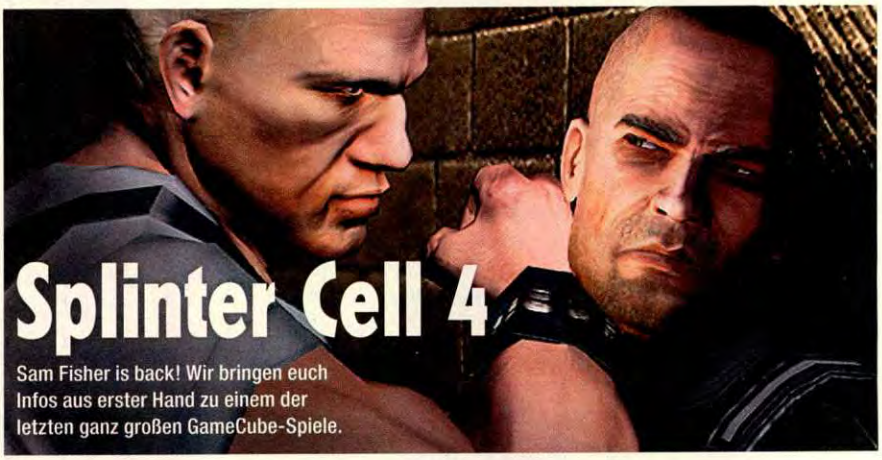
Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Keines richtig. Multiplayer-Spiele gehören nicht zu meinen Favoriten. Wenn, dann eher Sportspiele.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Habt Spaß am Spielen, aber nehmt die Sache nicht zu ernst. Und wer Lust hat, guckt mal ein wenig abseits der Charts. Da findet sich so manche Perle, die nicht den kommerziellen Erfolg bekommen hat, den sie verdient hätte.

Mario & Luigi

Partners in Time

Marios geniale Rollenspiel-Serie findet seinen Weg auf den DS. In der nächsten Ausgabe verraten wir euch im Test, ob der neueste Teil der Serie würdig ist.



Splinter Cell 4

Sam Fisher is back! Wir bringen euch Infos aus erster Hand zu einem der letzten ganz großen GameCube-Spiele.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- VORSCHAU: FIFA STREET 2
- VORSCHAU: BRAIN TRAIN
- VORSCHAU: THE RUB RABBITS
- VORSCHAU: TAK 3: THE GREAT JUJU-CHALLENGE
- VORSCHAU: VIEWTIFUL JOE
- TEST: ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
- TEST: POKÉMON MYSTERIOUS DUNGEON

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.